

AALTO-YLIOPISTO  
Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu  
Arkkitehtuurin koulutusohjelma

*Arkkitehtuuri tarinankerronnan mediana  
- narratiivinen arkkitehtuurikokemus*

Kandidaatintyö

9.12.2019

Oskari Lumikari



---

**Tekijä** Oskari Lumikari

---

**Työn nimi** Arkkitehtuuri tarinankerronnan mediana – narratiivinen arkkitehtuurikokemus

---

**Laitos** Arkkitehtuurin laitos

---

**Koulutusohjelma** Arkkitehtuurin koulutusohjelma

---

**Vastuuopettaja** Lehtori Anne Tervo

---

**Ohjaaja** Tkt Helena Teräväinen

---

**Vuosi** 2019

**Sivumäärä** 40

**Kieli** suomi

---

### Tiivistelmä

Tutkielma on toteutettu kirjallisuustutkimuksena käyttäen lähteitä mediatutkimuksen, arkkitehtuurin ja kielitieteiden aloilta. Narratiivisen käänteen myötä 1980-luvulla alettiin tarkastella tarinankerronnan vahvaa yhteiskunnallista roolia laajentamalla narratiivin käyttöä eri aloille, kuten markkinoinnin ja politiikan tutkimukseen. Tutkimuksessa tarkastellaan, miten tarinankerronta liittyy arkkitehtuuriin sekä hahmotetaan, mitkä ovat arkkitehtuurin keinot välittää tarinoita.

Tutkimuksessa käsitellään arkkitehtuuri tarinankerronnan mediana. Arkkitehtuurilla on paljon yhteyksiä median, narratiivin ja tarinankerronnan käsitteisiin. Median laajan määritelmän mukaan median täytyy kyetä välittämään tietoa, ja sillä täytyy olla ainutlaatuinen kokoonpano teknisiä ja materiaalisia keinoja, jotka aikaansaavat lopputuloksen. Media on kokoonpano, joka koostuu median valmistamisesta, kokemisesta ja kommunikaatiosta. Arkkitehtuuri valmistuu suunnittelu- ja rakennusprosessin kautta. Tilan fysikaaliset ominaisuudet muuttuvat merkitykselliseksi osallistujan toiminnan ja kokemuksen kautta. Suunnitelma on sidottu aikaan, ja tila suhteutuu liikkeen ja havainnon myötä taustalla olevaan konseptuaaliseen ideaan. Osallistujan henkilökohtainen tilan kokeminen ja muistot kommunikoivat yhteiskunnan kulttuuristen arvojen ja suunnittelun taustalla olevien ideoiden kanssa.

Tarinankerronta on prosessi, jossa järjestellään tietyn kommunikatiivisen päämäärän mukaisesti elementtejä narratiivin muotoon. Arkkitehtuurilla on yhtäläisiä piirteitä narratiivin eli tarinan rakenteen kanssa. Olennaisempia narratiivin näkökantoja ovat tarinan sisällön sijaan suhde rakenteen, havaittavan kokemuksen sekä esillepanon välillä. Narratiivi arkkitehtuurissa voidaan nähdä runollisena merkityksen lisätasona rakennukselle määräytyvän ekonomisen ja funktionaalisen kriteerin lisäksi. Narratiivin muodostumiselle ei ole arkkitehtuurissa yksiselitteistä paikkaa, vaan se muodostuu kommunikatiivisena tapahtumana osallistujan kokemuksen ja tilan merkkijärjestelmän vuorovaikutuksessa. Arkkitehtuurin suunnitteluprosessi voidaan linkittää tarinankerrontaan, sillä sen kyky muokata viestiä tilan median kautta pohjautuu tilaelementtien järjestelyyn tietyn päämäärän mukaisesti. Narratiivin muokkaaminen selkeän juonen muotoon arkkitehtuurissa on harvinaisempaa. Arkkitehtuurin kieli ei ole luonteeltaan yhtä välineellistä kuin puhuttu kieli, vaan se on luonteeltaan katkelmallista, leikkisää ja tulkinnan alaista. Tilan järjestämisen strategioilla voidaan ohjata tilan tulkintaa yksi- tai monitulkintaisemmaksi, mutta yksitulkintaisuuden pyrkiminen on harvinaista.

Narratiivin käytöllä on potentiaali parantaa tilakokemusta laajentamalla kokemuksen merkityksellisiä yhteyksiä. Narratiivin luominen voi liittyä paikan kontekstin tunnistamiseen, tilan kokemuksen kokonaisvaltaiseen suunnitteluun aistillisena tapahtumana sekä käyttäjän asettamiseen kokemuksen päähenkilöksi tilallisen tarinankertajan asemassa. Olennaista on keskittyä tilan median käyttämiin keinoihin välittää viestiä. Tällaisia keinoja ovat muotojen väliset suhteet, käyttäjän liike, vaihtuvat näkölinjat sekä ajan kuluminen.

---

**Avainsanat** arkkitehtuuri, media, narratiivi, tarinankerronta, kokemus, tilan media

---



*"Talojen kieli on sitä arkkitehtuuria, jota kaikki osaavat, äidinkielen tavoin. Arkkitehtuurin kuvilla on vastineensa jokaisen sielussa, jokainen ymmärtää pilarin ylpeyttä, suojaisten tilan lämmintä syliä, kivimuurin peräänantamattomuutta, ison ikkunan avomielisyyttä, pienen ikkunan salaperäisyyttä. Talot ovat kaikkien asia."*

*Kaj Nyman (Talojen kieli, 2001, takakannen teksti)*

<b>Sisällysluettelo</b>	<b>6</b>
1. Johdanto	7
2. Ensiaskel: arkkitehtuuri tarinankerronnan mediana	9
2.1. Mitä on media?	10
2.2. Mitä ovat narratiivi ja tarinankerronta?	12
2.3. Näkökulmia narratiiviin arkkitehtuurissa	15
3. Arkkitehtuurin fyysinen kieli	19
3.1. Arkkitehtuurin merkkijärjestelmä	20
3.2. Fyysinen kokoonpano ja arkkitehdin rooli	23
4. Tilan kokemus	25
4.1. Kokemus	26
4.2. Aika ja liike	27
4.3. Kommunikaatio	
5. Johtopäätökset	32
5.1 Yhteenvedo: arkkitehtuuri tarinankerronnan mediana	33
5.2 Loppupäätelmät	37
Lähteet	39

## 1. Johdanto

Maailmassa on enemmän tarinoita kuin koskaan ennen. Näkemys tarinan ja tarinankerronnan vahvasta roolista yhteiskunnassa on saanut vahvan jalansijan 1980-luvulla alkaneen narratiivisen käänteeseen myötä (Ukkonen, 2003). Tällöin yhteiskunnassa alettiin kiinnittää huomiota kertomusten kulttuuriseen merkitykseen ihmiselle, ja narratiivin ajatusta lähdettiin laajentamaan yhä useammalle yhteiskunnalliselle alalle. Nykypäivänä tarinankerron menetelmiä hyödynnetäänkin melkein kaikkialla markkinoinnista politiikkaan ja taiteesta oppimiseen.

Työskennellessäni erityyppisissä projekteissa tila- ja pelisuunnittelun tehtävissä olen joutunut kohtaamaan molemmissa samankaltaisen kummastuksen siitä, ettei tarinallisen sisällön kääntäminen toiseen koettavaan muotoon ole kovinkaan suoraviivaista. Samaa ilmiötä edustanee myös se, ettei kirjasta saman tarinan pohjalta tehty elokuva koskaan ole samanlainen kuin alkuperäisteos. Tai oikeammin: se ei ole enää sama tarina tai teos. Eron tekee esitettävän median muoto, joka asettaa omat säännönlaisuutensa tarinan välittämiseksi ja tarinan kokemiselle. Tästä tausta-ajatuksesta olen halunnut lähteä ymmärtämään arkkitehtuurin ja tilan tapaa kertoa tarinaa. Tilaan liitetty tarinallinen sisältö voisi antaa lisäarvoa tilan kokemiseen tarjoamalla tilan toiminnallisuuden päälle elämyksellisyyttä ja keskusteleavuutta, jota perinteisemmät tarinankerronnan mediat onnistuvat tuomaan elämäämme.

Tämä kandidaatintutkielma tutkii miten tarinankerronta liittyy arkkitehtuuriin ja pyrkii hahmottamaan, mitkä ovat arkkitehtuurin keinot välittää tarinoita. Lähtökohdaksi asetetaan, että arkkitehtuuri voisi olla elokuvan, kirjan ja teatterin lailla tarinankerrontaan kykenevä median muoto, jolla on omat, ainutlaatuiset keinonsa tarinallisen sisällön välittämisessä. Siinä missä sanat koostavat lauseita kirjoissa ja elokuvassa keskeistä on liikkuvan kuvan rajaaminen, olisi näin arkkitehtuurilakin omat vastaavat keinonsa. Narratiivi määritellään kokonaisuutena, jossa eri tapahtumat yhdistyvät toisiinsa syy- ja seuraussuhteeseen. Vastaavasti tarinankerronta määritellään prosessina, jossa narratiivin osia järjestellään tietynlaisen kommunikatiivisen päämäärän mukaisesti. Näin ollen arkkitehdin suunnittelema rakennus voisi olla narratiivi, ja tilan jäsentelemisen prosessi tekisi arkkitehdista tarinankertojan.

Kandidaatintutkielma on toteuttu kirjallisuustutkimuksena. Tutkimuslähteet taustoittavat käytettyjä termejä sekä hahmottavat arkkitehtonisen tilan, narratiivin ja tarinankerronnan median välistä suhdetta. Kaiken keskellä on arkkitehtuurin ja tarinankerronnan kohtaaminen, ja pyrin tunnistamaan tässä kohtaamisessa kokonaisuuden kannalta olennaisia käsitteitä ja ilmiöitä. Tutkielma keskittyy arkkitehtuurille ominaiseen tarinan välittämisen kykyyn. Työssä ei käsitellä niitä mahdollisia lisäarvoja, joita muut tarinankerronnan mediat, kuten kirjoitus ja musiikki, voisivat tuoda arkkitehtuurin suunnitteluprosessiin.

Tutkimuksen tavoitteena on lisätä ymmärrystä tilan narratiivisesta luonteesta, jonka tavallinen arkipäivän ihminen voi kokea ympäristössään. Tätä ymmärrystä tutkimus tavoittelee pyrkimällä perustelemaan, laajentamaan ja tarkentamaan näkemystä arkkitehtuurista tarinankerronnan mediaan. Havainnot lisäävät tätä kautta myös arkkitehdin keinoja analysoida, ymmärtää ja suunnitella narratiivisempia ja tätä kautta kokonaisvaltaisemmin ymmärrettäviä tiloja.

Kandidaatintutkielman toisessa luvussa määritellään median, narratiivin ja tarinankerronnan median käsitteet sekä pohjustetaan, miten narratiivin on kuvattu liittyvän arkkitehtuuriin. Tämän jälkeen aloitetaan tarkastelemaan määriteltyjen käsitteiden tuottamien ehtojen toteutumista arkkitehtuurissa. Kolmannessa luvussa tarkastellaan arkkitehtuurin kielellistä järjestelmää ja sen fyysistä luonnetta. Neljännessä luvussa tarkastellaan osallistujan kokemusta ja tilanteessa tapahtuvaa kommunikaatiota. Lopuksi yhteenvedossa linkitetään arkkitehtuurin ala luvun 2 määreisiin ja esitetään johtopäätökset.



## Luku 2

### Ensiaskel: arkkitehtuuri tarinankerronnan mediana



*Luvussa määritellään median, narratiivin ja tarinankerronnan käsitteet. Käsittelyn kautta muodostuu määreitä, jotka arkkitehtuurin tulisi täyttää toimiakseen tarinankerronnan mediana. Luvun lopuksi esitellään näkökulmia narratiiviin arkkitehtuurissa*

## 2.1 Mitä on media?

Nykyajan yhteiskunnassa ihminen altistuu uuden tiedon ja uusien kuvasarjojen jatkuvalle tulvalle. Tämän vuoksi on korostunut tarve tutkia median käsitettä ja erilaisten kommunikaatiomuotojen välisiä yhteyksiä. Kaikkien visuaalisuuden kanssa tekemisissä olevien alojen tulisi ottaa vuorovai-kutteita media- ja viestintäalan tutkimuksista (Molinari & Bigiotti, 2014). Arkkitehtuuri voidaan lukea osaksi visuaalisia taiteita, tai vähintäänkin alalla on paljon tekemistä visuaalisuuden kanssa.

Ryan (2003) esittää, että media on absoluuttisen määritelmän sijaan kovin suhteellinen ominai-suus. Media on luonteeltaan kokoonpano, joka muodostuu kyseisen median valmistamisesta, ko-kemisesta ja kommunikaatiosta (kaavio 1). Ryanin mukaan tämän median kolmiosaisen luonteen vuoksi ei olekaan aina helppoa erottaa lopputuotosta niistä teoista, joilla se saatiin aikaan.

Laajimmillaan media voidaan myös määritellä kahden määreen kautta (kaavio 2). Ensimmäisen, välittämisen määreen mukaan<sup>1</sup> median täytyy kyetä välittämään tietoa ja viestimään kommuni-koinnin kanavana tai systeeminä. Toisen, semioottisen määreen<sup>2</sup> mukaisesti jokaiselle medialla on oma, ainutlaatuinen kokoonpano teknisiä ja materiaalisia keinoja, joilla se muodostaa lopputuotok-sen. (Ryan, 2003.)

Mediatutkimuksessa tutkinnan kohde määrittyy pitkälti tutkijan näkökulman mukaisesti. Tutkin-nan kohde voi muodostua kategorisoimalla ja vertailemalla eri medioita, tyyllilajeja sekä teknisiä keinoja median luomisessa ja sen välittämisessä. Esimerkiksi medioita voidaan kategorisoida jaka-malla ne aistiperustaisesti auditiivisiin ja verbaalisiin, välitystavan mukaan televisioon ja radioon tai työskentelytavan mukaan akvarelleihin ja pronssinvalantaan. (Ryan, 2003.)

Tässä tutkimuksessa määritellään media laajasti edellä mainittujen Ryanin esittämän määritelmän mukaisesti ja valitaan tarkastelukohteeksi ennen kaikkea arkkitehtuurin tekniset keinot kommuni-kaatioon. Myöhemmissä luvuissa tarkastellaan median kokoonpanon kolminaisen luonteen kautta, kuinka Ryanin medialle esittämä määritelmä toteutuu arkkitehtuurissa. Tämä tapahtuu käsittele-mällä määreiden aihepiirejä omina kokonaisuuksina, ja tiivistämällä johtopäätöksissä keskeisim-mät asiat (kaaviot 4, 5 ja 6) määrittelyn aikana esitettyihin kaavioihin (kaaviot 1, 2 ja 3).

---

1 eng. transmissive

2 eng. semiotic



Kaavio 1. Median kokoonpano. Kuva kirjoittajan oma.

Kaavio 2. Median laaja määritelmä. Kuva kirjoittajan oma.



## 2.2 Mitä ovat narratiivi ja tarinankerronta?

Tarinankerronta ja narratiivi liittyvät käsitteellisesti läheisesti toisiinsa. Tarinankerronta on prosessi, jossa koostetaan ja välitetään narratiivia. Toisin sanoen, tarinankerronta on väline ja narratiivi lopputuote, jonka väline muodostaa. Narratiivi-termi on kovin moniulotteinen käsite, jota käytetään laajasti muuallakin kuin narratiivin tutkimuksessa, viitaten johdannossa esitettyyn narratiiviseen käänteeseen. Narratiivi on kuitenkin mielestäni luettavissa vähintäänkin samankaltaisena käsitteenä kuin tarina, jos ei aivan samana. Tutkimuksessani käytän narratiivia ja tarinaa synonyymeina.

Ryanin (2003) mukaan narratiivi sisältää osat historiastaan ja sen jäsenistä. Narratiivin mentaalinen<sup>1</sup> kuva koostuu maailmasta, eli asetelmasta, jota asuttavat tarinan älykkäät tekijät eli hahmot. Nämä hahmot vuorostaan osallistuvat erilaisiin tapahtumiin ja toimintoihin, eli juoneen. Tapahtumat vuorostaan muuttavat narratiivin sisäistä maailmaa. (Ryan, 2003.) Tämä määritelmä tekee narratiivista oman, jossain määrin suljetun ja abstraktin ajatuksellisen kokonaisuuden. Abstraktius on sinänsä ymmärrettävä ajatus, sillä vaikka tarina eli narratiivi onkin koettavissa fyysisessä muodossa, kuten elokuvan katsominen, on vaikea väittää, että elokuvan fyysinen dvd-kappale olisi itsessään narratiivi. Fyysisen esineen ja viestisisällön välinen suhde nousi esiin myös median määrittelyssä (kaaviot 1 ja 2). Narratiivin sisällöllinen suhde itseensä jossain määrin suljettuna kokonaisuutena on ymmärrettävä totuttujen tarinankerronnan muotojen kanssa. Arkkitehtuurissa sulkeutuneisuus asettaa erikoisemman tilanteen. Jos rakennus sisältää narratiivia tai on narratiivi itsessään, vuorovaikuttaa narratiivi väistämättä todellisen ympäristönsä kanssa. Arkkitehtuurissa narratiivin maailma laajenee todelliseen maailmaan. Toisaalta tämä sama laajeneminen on havaittavissa kaikessa suursuosion saaneissa populaarikulttuurin tuotteissa, jotka leviävät ilmaisuina ja pihapiirien leikkeinä arkielämän käyttöön.

Ryan (2003) kuvaa narratiivia myös kognitiivisena<sup>2</sup> rakenteena, joka aktivoituu eri tyyppisin merkein. Tämä määritelmä vie narratiivin käsitettä kielen rakenteen tutkimuksen puolelle. Arkkitehtuurin kielellisiä ominaisuuksia, kuten myös merkin käsitettä, käsitellään tarkemmin luvussa 3. Perusajatuksena on, että narratiivi rakentuu pienemmistä osasista, joiden havainnoimisen ja ymmärryksen myötä kokija voi muodostaa kokonaisuuden. Tilassa merkki voisi olla seinä, kuultu ääni tai museokierroksen opaskyltti. Narratiivin rakenteessa eri vaiheet ja tapahtumat yhdistyvät toisiinsa kausaaliseen<sup>3</sup> syy- ja seuraussuhteeseen (Ryan, 2003). Keskeiseksi tekijäksi

---

1 mentaalinen = mieltä koskeva, henkinen, psyykinen

2 kognitiivinen = tietoa koskeva, tiedollinen

3 kausaalinen = syyt- ja seuraussuhteeseen perustuva

vaikuttaa nousevan osasten väliset suhteet. Tätä on luontevaa ajatella tilan fyysisten elementtien, kuten seinien ja kulkuaukkojen, tai vastaavasti toimintojen, kuten saapumisen ja lähtemisen, välisinä suhteina. Syy- ja seuraussuhde ei ilmene kuitenkaan yhtä selvästi, mutta sen voisi osaltaan ajatella liittyvän toisiinsa yhdistyvien tilojen tai rakenteen johdonmukaisuuteen.

Ryanin (2003) mukaan narratiiviin liittyy kyky sekä muistaa narratiivi että uudelleenkertoa se. Coates (2012, s. 15) sanoo, että uudelleen kertomisen mahdollisuus muodostuu narratiivin ymmärtämisen kautta. Coates laajentaa narratiivin formaatin koskemaan muutakin kuin sanoja ja puhetta. Uudelleenkertomisen myötä narratiivin sisältöä käsitellään ja uusi tarinankertoja muodostaa kokonaisuuden, joka väistämättä eroaa edellisestä. Arkkitehtuurissa suunnittelun lopputuotosta harvoin uudelleen kerrotaan ainakaan tilallisessa merkityksessä tila uudelleen rakentamalla. Eri teatterilavoja kiertävän teatteriesityksen lavastus kootaan aina uuteen tilaan, mikä tekee siitä muuttuvan. Tällaista arkkitehtonisen tilan monistamisesta voi ajatella olevan rakennusfirmojen massatuottamat asuntotyypit. Mutta missä määrittyy raja vain fyysisten seinien ja narratiivin välillä? Vuosisatoja vanhan hirsitalon siirtäminen metsän siimeksestä uuteen paikkaan keskelle kaupungin keskustoria on selkeämmin uudelleenkertomista. Mukana siirtyvät voimakkaat historian, suhteiden ja vastakkainasetteluiden merkitykset. Yksi näkemys arkkitehtuurin uudelleen kertomiseen on luvussa 3.2 liittyen merkityksen luomiseen ja innovaatioon.

Tarinankerronta voidaan määritellä järjestämisen strategisena prosessina, jossa narratiivin osia muokataan kommunikatiivisiin tarkoituksiin (Molinari & Bigiotti, 2014). Tarinankerronta muotoilee narratiivin tapahtumia ja yksinkertaistaa niitä sellaiseen sekvenssin eli sarjallisen järjestyksen muotoon, joka stimuloi<sup>4</sup> kokijan mielikuvitusta. Vaikka narratiivissa usein juonen käänteiden edetessä aika, paikka sekä olosuhteet muuttuvat, etenee tarina kokijalle silti aina eteenpäin tietyn järjestyksen mukaan. (Coates, 2012, s. 15.) Näin ollen tarinakerronta toimiiikin editointivälineenä erilaisten osasten sarjaan järjestämisessä seuraten tiettyä kommunikatiivista päämäärää (Molinari & Bigiotti, 2014).

Terzogloun (2018, s. 123) mukaan samalla lailla kuin narratiivi järjestää toimintoja juonen muotoon, järjestää arkkitehtuuri tiloja tiettyyn muotoon. Tarinankerronnan tilanteen voitaneen nähdä kuitenkin tapahtuvan uudelleen myös tilaa konkreettisesti rakentaessa tai kokijan saapuessa tilaan. Vastaavasti musiikin puolella säveltäjä kirjaa nuotein paperille teoksensa, mutta konserttikävijä kuulee sen uudelleen orkesterin soittamana. Oletetaan, että musiikkiteos on narratiivi tai ainakin pitää sisällään narratiivia. Tällöin orkesteri muodostaa säveltäjän alkuperäisen narratiivin uudelleen ja uudelleen kuulijalle, joka mahdollisesti kuulee ensi kertaa tämän uudelleen kerrotun narratiivin.

Ryan (2003) esittää narratiiviselle medialla kaksi kriteeriä. Ensimmäisen kriteerin mukaan täytyy olla väliä sillä, minkälaisen viestin teknisesti voi välittää. Esimerkiksi kirja ei ole perinteisesti äänneen perustuva mutta äänikirja sen sijaan on. Toisen kriteerin mukaan median täytyy kyetä muodostamaan ainutlaatuinen kokonaisuus aistien, aistielinten prioriteetin, tila-ajan jatkeen, teknologisen tuen ja merkkien materiaalisuuden sekä kulttuurisen roolin ja tuotannon metodien joukosta (Ryan, 2003). Esimerkiksi ooppera muodostaa ainutlaatuisen kokonaisuuden ja eroaa teatterista, vaikka näiden kahden mediamuodon välillä onkin samankaltaisuuksia. Toista kriteeriä mukaillen, narratiivinen media on koettavissa tietyin aistein (kuuleminen ja katsominen), mutta aistikokemusten välillä on tärkeysjärjestys (kuuleminen on tärkeämpää kuin katsominen). Media laajenee sisällön ulkopuolelle (teatteriesityksessä olennaista ei ole vain näytelmä vaan myös esitystilanne esittäjän ja katsojan välillä), ja sisältö välittyy fyysisessä maailmassa (elokuvas dvd ja televisio). Medialla on kulttuurinen rooli ja se tuotetaan tietyin metodein (Hollywood ja elokuvan teko tai laiteatteri ja näytelmän teko).

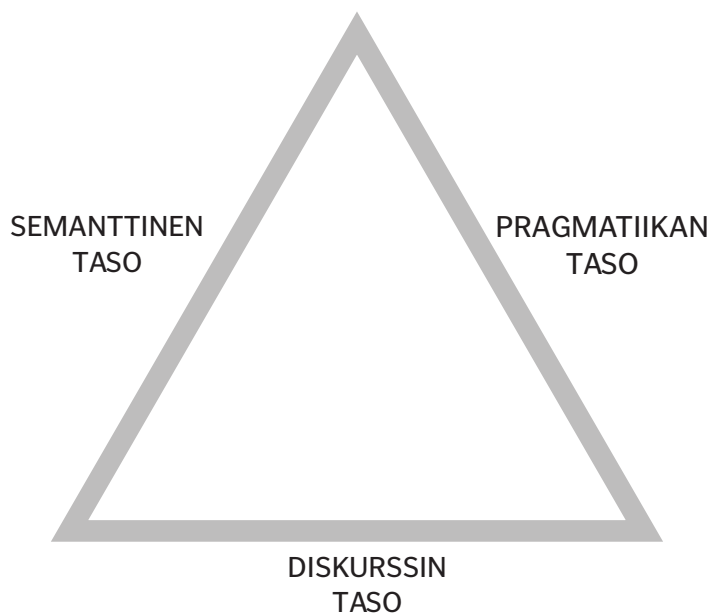
Kun tutkitaan narratiivia mediassa, keskitytään tyypillisesti tarinankerronnan käyttöön ja inhimillisten tekijöiden, kuten kirjoittajan ja lukijan, osallistumiseen tarinankerronnan tapahtumaan (Ryan, 2003). Arkkitehti ja tilan kokija ovat osallisia samassa tapahtumassa. Tämä tapahtuu siitäkin huolimatta, että suunnittelijan ja kansalaisen välistä keskustelua yhteiskunnallisella tasolla saattaisi leimata näkemysten kohtaamattomuus. Tarkemmin eriteltynä narratiivisessa mediassa voidaan Ryanin (2003) mukaan tarkastella kolmea eri tasoa, jotka ovat semanttinen, diskurssin sekä pragmatiikan taso (kaavio 3). Semanttisella eli merkkijärjestelmän tasolla tutkitaan medi-

---

4        stimuloida = kiihottaa, virkistää, piristää. Käytetään merkityksessä 'herättää ajatuksia' tai 'aiheuttaa reaktio'

an käyttämien merkkien kognitiivista rakennetta sekä tämän rakenteen muunnelmia. Esimerkiksi novelli rakentuu sanoista, joita voidaan yhdistää erilaisiksi lauseiksi, kappaleiksi, luvuiksi ja loppujen lopulta keskenään erilaisiksi kirjallisiksi teoksiksi. Diskurssin tasolla tutkitaan narratiivin erilaisia esiintymismuotoja- ja tilanteita, jotka vaativat käyttäjältään vaihtuvia tulkinnan strategioita. Keskeiseksi nousee mitä tarinoita kerrotaan, miten ne esitetään ja miten ne koetaan. Esimerkiksi propagandapuhe pyrkii välittämään kuulijalle sanomaa eri tavoin kuin samaa aihetta käsittelevä analyttinen reportaasi. Pragmaattisella tasolla tutkitaan narratiivin esitystilannetta, jossa media tarjoaa erilaisia tapoja käyttäjälle osallistua ja tehdä asioita narratiivin kanssa. Esimerkiksi perinteisesti teatterissa kokija asettuu katsojan rooliin istuimelleen, ja kirjaa lukiessaan lukija aktiivisempaan lukijan rooliin. Ryanin (2003) mukaan media voidaan kokea narratiivisesti merkitykselliseksi, jos se tekee vaikutuksen edes yhdellä näistä tasoista.

Arkkitehtuurin tulisi täyttää tiettyjä tunnusmerkkejä toimiakseen tarinankerronnan mediana (kaaviot 1, 2 ja 3). Luvuissa 3 ja 4 linkitetään arkkitehtuurin ominaisuuksia näihin määreisiin, mutta sitä ennen pohjustetaan narratiivin ja arkkitehtuurin välistä suhdetta.



Kaavio 3. Narratiivinen media. Kuva kirjoittajan oma.

## 2.3 Näkökulmia narratiiviin arkkitehtuurissa

Arkkitehtuurin kyky välittää tarinaa ja luoda merkitystä välittyy ennen kaikkea tilan morfologisten<sup>1</sup> ominaisuuksien, kokijan vaihtuvien näkökulmien sekä aika-tila avaruudessa tapahtuvan liikkeen kautta. Näillä osatekijöillään arkkitehtuuri rakentaa oman ainutlaatuisen kognitiivisen kokoonpanonsa. (Ryan, 2003.) Tarinankerronta voisikin toimia arkkitehtuurissa välineenä sekvenssisarjojen ja tila-aika ulottuvuuksien analysoimiseen. Arkkitehtuurille olennaisimpia narratiivin näkökantoja ei ole niinkään tarinan sisältö, vaan suhde narratiivin rakenteen, havaittavan kokemuksen sekä esilepanon välillä. Narratiivin luonteeseen kuuluen narratiivi tarvitsee kertojaa ja lukijaa, joita vastaa arkkitehtuurissa arkkitehti ja kokija. (Molinari & Bigiotti, 2014.) Coatesin (2012, s. 16) mukaan arkkitehtuurilla on kyky manipuloida narratiivia. Tämän vuoksi Coates esittää, että suunnittelun aikana pitäisi sijoittaa osaksi arkkitehtuuria narratiivista sisältöä, joka vastaisi suunnittelun kontekstiin ja asiakkaan pyytämien toimintojen muodostamaan kokonaisohjelmaan. Coates muistuttaa, että jokaisella rakennuksen osalla on väistämättä symbolinen tarkoitus, oli kyseessä sitten kirkon pohjaratkaisun krusifiksimuoto tai yksittäisen ikkunan tarkempi detaljiikka<sup>2</sup>. (2012, s. 16.) Tästä ajatuksesta johtaen jokaiseen arkkitehtuurin osatekijään, suunnitteluprosessista tilalliseen elementtiin, sisältyy jokin merkitys. Tämä on ymmärrettävä ja kiistaton ajatus, mutta on vältettävä ylitulkintaa. Narratiiviin käsitteeseen kuuluu vahvana osana rakenteiden suhteista muodostuva syy-seurauskokonaisuus. Tällaisen kokonaisuuden muodon toivoisi kiteyttävän viestiä ja ohjaavan tulkintaa kohti olennaista merkityssisältöä.

Arkkitehtuurin voidaan nähdä liittyvän narratiiviin kahdesta näkökulmasta. Toisaalta arkkitehtuuri voi toimia näyttämönä narratiivisille tapahtumille kuten teatteriesitykselle. Tällöin arkkitehtuurin tehtävänä ei varsinaisesti ole osallistua narratiivin, vaan toimia sen taustalla tilana. Toisaalta arkkitehtuuri voi itsessään sisältää narratiivia, joka välittyy sen tilallisten ominaisuuksien kautta. (Tseng, 2015, s. 123–124.) Erona näissä tilanteissa on arkkitehtuurin asema taustalla tai osana narratiivista sisältöä. Ero ei kuitenkaan ole aina kovinkaan selkeästi havaittavissa. Kokonaisuutena tutkimus tarkastelee jälkimmäistä tilannetta, jossa tila on keskeisessä asemassa narratiivissa eikä ainoastaan taustana.

Historiallisesti narratiiveja on käytetty selittämään ja tavoittamaan jollain tasolla näkymättömien voimien valtakuntaa. Narratiivit ovat olleet rakentamassa uskomusten systeemiä, ja personoimalla suuria eettisiä tai eksistentiaalisia<sup>3</sup> kysymyksiä, ne ovat muokanneet tilan ymmärrystä käsittelemällä universumin tilallisia kokoonpanoja taivaasta helvettiin. (Coates, 2012, s. 14.) Coatesin mu-

---

1 morfologia = muotoon liittyvä, muotoa tutkiva. Kielitieteissä termi viittaa sananmuodostuksen tutkimiseen, arkkitehtuurissa ennen kaikkea fyysisiin muotoihin

2 detalji = yksityiskohta, arkkitehtuurissa erityisesti rakenneyksityiskohta

3 eksistentiaalinen = ihmisen olemassaoloon liittyvä

kaan tähän geometriseen viitekehykseen perustuu arkkitehtuurin kyky luoda merkitystä ja sijoittaa kokijaansa tilan median kautta. Arkkitehtuuriin kuuluu vahvasti sen fyysinen luonne, mikä tekee siitä omalla tavallaan vertailukelpoisen kirjaan. (Coates, 2012, s. 31–32.) Kirja toimii linkkinä kirjoittajan ja lukijan välissä. Arkkitehtuurissa kokija on arkkitehdin suunnittelemassa tilassa. Rakennuksiin voi sisällyttää narratiivia ainoastaan sellaisin keinoin, jotka ovat mahdollisia tilan median kautta (Coates, 2012, s. 31–32). Pidän tässä tutkimuksessa esitettyä arkkitehtuurin mediaa synonyyminä tilan medialle, joka rakentuu tilan fyysisistä ominaisuuksista kokijalle. Tilan media herättää kokijassaan ennen kaikkea assosiativisia<sup>4</sup> merkityksiä, sillä se sisältää sekä ainetta että tyhjää, sisältöä ja suhteita (Coates, 2012, s. 31–32).

Arkkitehtuurilla on väistämättä vahva fyysinen luonne. Narratiivinen lähestymistapa arkkitehtuuriin liittyy dialogiin fyysisen ja kokemuspohjaisen välillä (Coates, 2012, s. 34). Arkkitehtuurin todelliseen maailmaan kuuluva fyysinen rakenne vuorovaikuttaa tilassa olevan kokijan ja tämän havaintomaailman kanssa. Coatesin (2012, s. 34) mukaan arkkitehdin ammattitaitoon kuuluu ihmisten erilaisten toimintojen oletetun kokonaisuuden kääntäminen todelliseksi rakenteeksi. Arkkitehti siis kartoittaa muun muassa käyttäjän erilaisia elämäntarpeita ja vaadittuja toimintoja, tulkitsee ne ja lopulta suunnittelee toiminnot fyysiseksi tilan rakenteeksi. Arkkitehtuuri esittää tilallisen narratiivinsa tilallisen kielen ja sen esitettävän median kautta (Tseng, 2015, s. 135).

Narratiivia alettiin käyttää arkkitehtuurissa 1980-luvulla, jolloin se määrittyi lähinnä kuvamaan arvoja. Nykypäivänä narratiivista voi puhua rakennuksissa, mutta termin käyttö on rajautunut kuvaamaan lähinnä projektin taustalla olevia ideoita. (Coates, 2012, s. 44.) Coates kysyykin, voisiko narratiivi määrittyä sen sijaan merkitsemään arkkitehtuurin materiaaliseen julistukseen sidottua runollista viestiä. (2012, s. 44.) Coatesin ajatuksissa korostuu narratiivin olemus arkkitehtuurissa lisätynä tasona, joka olisi osana arkkitehtuurin rakennetta kontekstin, käytön ja narratiivin kokonaisuudessa (2012, s. 160–161). Coates tunnistaa arkkitehtonisia narratiiveja suhteessa tilanteisiin, joissa narratiivi yhtenä palasena muodostaa kokonaisuuden yhdessä suunnitelman kontekstin ja käytön kanssa. (2012, s. 84.) Tilannetta kuvaava esimerkki voisi olla vanhan lesken olohuone, jossa leski istuu aina samalla kiikkustuolilla kutomassa villapaitaa, katsoen takan päällä olevaa edesmenneen miehensä valokuvaa ja nähden vasemmalla puolelleen kuistin lasioven, jonka karmeissa odottaa kuulevansa pian saapuvien lastenlasten naurun purskahduksia. Narratiivi viittaa merkityksen tasoihin, jotka pitävät sisällään vilkkaan sisäisen laadun ja jotka tulkitsevat ihmisen tapahtumia suhteessa paikkaan. (Coates, 2012, s. 16.) Narratiiviin liittyy osaltaan siis vahvat yhteydet myös historiaan ja muistoihin. Coatesin (2012) ajattelussa korostuu vahvasti yksilön henkilökohtaisen kokemusmaailman tärkeys tilan narratiivin muodostumisessa. Tilanteen tehtävänä on pelkistää monimutkaisten objektien kokoonpano tilan peruselementtien asetelmaksi. Keskeiseksi nousee kokija ja hänen henkilökohtainen maantieteensä<sup>5</sup>, jota voi pienin tilaan tehdyin muutoksin muokata (kuva 1). (Coates, 2012, s. 82–83.)

Coatesin mukaan rakennukset on aina suunniteltu käyttäen kriteerinä ekonomista tai funktionaalista määrettä ja vaikka nämä määreet epäonnistuisivatkin lopullisessa rakennuksessa, ovat ne yhtä kaikki määrittäneet suunnittelua. Selkeästi kuitenkin kaikkia rakennuksia ei ole suunniteltu narratiivisen tarkoituksensa mukaisesti. (Coates, 2012, s. 31.) Rakennushankkeiden päätöksentekoa ohjaa miltein poikkeuksetta pyrkimys halvempiin rakentamisen kustannuksiin, ja tilojen toimivuudestaan ei helpolla lähdetä joustamaan. Muut suunnittelun osa-alueet, kuten vaikka tilallinen ilmaisu, saa taipua usein näiden kahden muun tahtoon. Harvoin nähdä ainakaan Suomessa puhtaasti ekonomian tai funktionaalisuuden määreistä irtautunutta rakennushanketta, mutta toisaalta nähdäkseni narratiivin arvon pitäisi määrittyä suhteessa muihin kriteereihin eikä itsenäisenä kokonaisuutena. Narratiivin mittaa voitaisiin sijoittaa myös erilaisiin tekijöihin, jotka merkitsevät runollista tasoa funktionaalisuuden lisäksi (Coates, 2012, s. 15). Coatesin mukaan narratiivi tarkoittaa, että johonkin objektiin on sidottu muutakin olemusta kuin puhdas funktio (kuva 2). Näin objektissa on fiktionaalinen merkityksen taso, mikä tekee siitä hetkellisen, oikukkaan ja tulkinnan alaisen.

Siinä missä tavanomainen narratiivi fiktionaalisessa teoksessa sitoo hahmoja, tapahtumia ja paikkoja sen juonelliseen kehykseen, arkkitehtuurissa narratiivin rakenne testautuu fyysisiin realiteetteihin (Coates, 2012, s. 31). Tila on osa konkreettista rakennusta, joka sijoittuu pihamaalle ja joka

---

4 assosiaatio = yhteys, mielle yhtymä  
5 eng. personal geography





Kuva 1. Living room (Mira, 1995).

Tilanne on henkilökohtaista maantiedettä, jossa tilan elementit vuorovaikuttavat kokijan henkisen maailman kanssa. Kuvan tila sisältää ilmeisten fyysisten elementtien lisäksi sellaisia merkityksen tasoja, joita ulkopuolinen ei pysty tunnistamaan.

Kuva 2. Otaniemen kappelin alttariseinä ja risti (Aalto-yliopiston Kuvatietokanta Raami). Kaija ja Heikki Sirenin suunnittelema Otaniemen kappelin (Espoo, 1957) alttaritauluna toimii suuret ikkunat, jotka avautuvat luontoon. Ratkaisu muodostaa ylimääräistä merkitystä tuovan narratiivisen lisätason ja määrittää koko kappelin luonnetta.



suhteutuu muihin rakennuksiin. Voidaankin sanoa, että jokin rakennus istuu erityisen hyvin ympäristöönsä, toisin sanoen rakennus 'täydentää ympäristön narratiivia'. Arkkitehtoninen teos voisi toimia välineenä narratiivisen tason saavuttamisessa, ja arkkitehtuurilla on kykyä kiinnittää vahvasti kokemus itseensä (Coates, 2012, s. 31). Arkkitehtonisella teoksella Coates viitanee arkkitehtuuriin fyysisenä esineenä, oli kyseessä yksittäinen tila, kokonainen rakennus tai korttelikokonaisuus. Coatesin mukaan narratiivin kanssa työskentelevän arkkitehdin tulisi tiedostaa tällaiset mahdollisuudet ja ymmärtää tarpeet välittää ideoita arkkitehtuurin tilallisen median kautta. Coates viittaa paljon Bernard Tschumiin. Esimerkkinä Tschumin töistä Coates (2012, s. 44–46) mainitsee Pariisissa sijaitsevan Parc de la Villeten, jossa vanha teurastamoalue muutettiin julkiseksi puistoksi. Mielestäni Peter Zumthor on myös loistelas esimerkki, vaikkei sanaa narratiivi samassa laajuudessa käytäkään. Zumthorin suunnittelussa korostuvat paljon tilojen tunnelmat, viitteet historiaan ja laajat merkityksen tasot, joilla ei ole erityisesti tekemistä tilan käytettävyyden tai kustannustehokkuuden kannalta. Zumthorin kohteista mainittakoon esimerkiksi Saksassa sijaitseva Bruder Klaus Feldkapelle -kappeli, joka on maastossa sijaitseva betonista rakennettu muistokappeli sveitsiläiselle pyhimykselle.

Arkkitehtuuri kommunikoi jatkuvasti kokijalleen arkipäivässä. Arkkitehtonisia narratiiveja on tarjolla kaikkialla tavalliselle kaupunkilaiselle, ja ne nousevat esiin maailmaa tutkiessa (Coates, s. 13–14). Nymanin (2001, s. 11) mukaan arkkitehtuuri on yhteinen kieli, jonka avulla ihminen omaksuu maailmaa. Tällä Nyman tarkoittanee ennen kaikkea tilan kokemiseen liittyvää tilannetta ja sitä, että kuka tahansa pystyy kokemaan tiloja. On aivan eri keskustelu, onko rakennetun ympäristön ammattilaisilla oma ammattikunnan käyttämä kieli, jota ammattikunnan ulkopuolella on vaikea ymmärtää.<sup>6</sup> Nymanin mukaan arkkitehtuurin kirjoitus on arkipäivässä läsnä jatkuvasti, vaikkei sitä aina tiedostakaan (2001, s. 15). Samaa arkkitehtuurin kielen arkipäiväisyyttä korostaa myös Coates (2012, s. 13–14), jonka mukaan tällaisen arkkitehtuurin lukemiseen ei välttämättä aina vaadita, että arkkitehti on sen suunnitellut. Suunnittelemattomatkin kaupungin alueet pitävät sisällään monimutkaisen narratiivisen sisällön, joka voi toimia mentaalisena karttana sosiaaliin suhteisiin, tuleviin tapahtumiin tai mahdollisiin vaaroihin. (Coates, 2012, s. 13–14.) Suunnittelematon jättömaa voi kertoa esimerkiksi siitä, kuinka asuinkerrostaloa tontille rakentanut rakennusfirma meni konkurssiin, ja kuinka vähän halua tai varaa kaupungilla on tukea jatkokehittämistä.

Arkkitehtuurissa narratiivi on harvoin etukäteen määrätty tietyksi merkitysten sarjaksi, vaan se useimmiten pohjautuu assosiatiiviseen, epäsarjalliseen kehykseen. Kommunikaatio on hierovarais- ta ja ennalta arvaamatonta, ja usein se toimiikin juuri parhaiten piilotettuna. (Coates, 2012, s. 15.) Näin ollen arkkitehtuurin tehtävänä ei olisi pyrkiä välittämään suoraviivaista viestiä, vaan tilan ja kokijan välinen viestintä olisi monitulkintaisempaa. Arkkitehtuurin kommunikaatiota käsitellään tarkemmin luvussa 4.3.

Narratiivi ei ole arkkitehtuurissa suora opaskirja, vaan narratiivi määrittyy kyvystä piirtää ympäröivän maailman päälle ja ohjata suunnitelman sisältöä riittävän kevyeksi kohti mielikuvituksen tasoa. (Coates, 2012, s. 32). Tämä voisi tarkoittaa, että puhtaasti järkiperaisesti suunniteltu rakennus ei pystyisi saavuttamaan mielikuvituksellisia narratiivin tasoja kokijassa, vaan jäisi vähemmän tunteita herättäväksi. Esimerkiksi terveyskeskuksen odotuskäytävän voisi suunnitella sisältämään muutakin kokemuksellista arvoa kuin pelkkä potilaiden tehokas ohjaaminen vastaanottohuoneisiin. Coatesin mukaan arkkitehtuurin pitäisi pitää sisällään jännitettä ja osallistaa sitä kautta kokija ajattelemaan ja kokemaan (2012, s. 84). Kulkijan polun ympärille muodostuvan tilan täytyy pitää yllä mielenkiintoa. Esimerkiksi jännitteinen tilanne voi muodostua vanhan riihirakennuksen tuomisesta keskelle kauppakeskusta.

---

6 On huomioitavaa, että Nymanin teos *Talojen kieli* (2001) pyrkii osoittamaan arkkitehtuurin arkipäiväisyyttä, ja teos esittää voimakasta kritiikkiä kansantajuisuudesta irrottautunutta arkkitehtuuria kohtaan. Nyman myös lausuu tämän itse.

## Luku 3

### Arkkitehtuurin fyysinen kieli



*Luvussa hahmotetaan arkkitehtuurin kielellisiä ominaisuuksia, arkkitehtuurin merkkijärjestelmää sekä merkityksen tuottamista. Arkkitehtuurin merkkijärjestelmä pohjaa vahvasti fyysisiin elementteihin, mutta merkityksen tuottamiseen liittyy vahvasti myös yhteiskunnallinen ja kulturaalinen tieto sekä henkilökohtainen kokemus. Lopuksi tarkastellaan arkkitehdin roolia tilan elementtien järjestelijänä*

### 3.1 Arkkitehtuurin merkkijärjestelmä

Semiotiikka tutkii merkityksen tuottamista merkkijärjestelmän kautta. Kieltä ja arkkitehtuuria voidaan molempia pitää merkkijärjestelminä, mutta sen sijaan, että arkkitehtuuri koostuisi erillisistä yksiköistä, koostuu arkkitehtuurissa merkitys erillisten merkkien kokoonpanon välisistä suhteista. (Terzoglou, 2018, s. 120). Arkkitehtuurin fyysisen luonteen vuoksi arkkitehtuurin ja tilan media on monella tapaa sidottu fyysisiin merkkeihin, ja niiden kykyyn kommunikoida.

Terzogloun (2018, s. 121) mukaan arkkitehtuurin semiotiikan pitäisi keskittyä merkityksen, arvojen, tunteiden ja ideologioiden tuottamiseen ajan ja tilan järjestämisen kautta. Vaikka arkkitehtuurissa tyydyttäisiin tarkastelemaan ilmeisiä merkityksiä suunnitelman ulkonäössä, arkkitehtuurin pinnan alla on piilossa valtaisa merkitysten määrä (Nyman, 2001, s. 37). Merkitys yhdistyy arkkitehtuurissa kokemukseen, sekä sen kokonaisvaltaisiin ja monimutkaisiin tila-ajan ulottuvuuksiin (Terzoglou, 2018, s. 121).

Tarkemmin merkitystä ja sen käsitettä arkkitehtuurissa avaa Psarra teoksessaan *Architecture and Narrative* (2009), jossa hän tutkii esimerkkikohteita muotoon ja tilan jäsentelyyn liittyvillä morfologisilla analyysillä. Analyysissä tärkein tekijä on paikkaansa vaihtava kokija, jonka näkökenttien ja liikkeen avulla tutkitaan muotojen ja tilojen välisiä suhteita. Psarran mukaan arkkitehtuurissa on keskeistä sosiaalinen merkitys, jonka muodostamisessa tilalliset muodot pystyvät toimimaan osatekijöinä. Psarra (2009, s. 240) kuitenkin korostaa, etteivät nämä fyysisiä muotoja tarkastelevat analyysit kykene kuvamaan täysivaltaisesti arkkitehtuurin luovaa prosessia, sillä rakennuksiin liittyy suunnitteluvaiheessa vahvasti myös teoreettisemmat mielikuvituksen tutkielmat.

Terzogloun mukaan merkitys muodostuu monimutkaisena kokonaisuutena, jossa historia vuorovaiuttaa konkreettisten tilallisten suhteiden, kokemusten ja olosuhteiden kanssa. Merkitys ei siis voi olla pelkkä muoto, vaan muoto viittaa aina sen ulkopuolelle kokemukseen ja keskusteluun (2018, s. 122). Esimerkiksi rukoukseen tarkoitettu tila saattaa käyttää luonnon valon tai tilan korkeutta erityisellä tavalla, mutta tilan muoto viittaa ennen kaikkea toimintaan ja altistaa rukoilijan keskusteluun tilanteen kanssa (kuva 3). Kokijan täytyy tuoda tilanteeseen oma tulkintansa avataksaan moniulotteiset merkityksen tasot (Terzoglou, 2018, s. 122). Terzoglou ehdottaa, että tilallisen merkityksen etsimisessä pitäisi painottaa enemmän tilan käyttäjän tulkintaa ja vastaanottoa, sillä merkitys on suhteessa sosiaalisiin arvoihin.

Merkitys on laaja käsite niin kielitieteissä, yhteiskunnassa kuin arkkitehtuurissakin. Huomioitavaa Psarran ja Terzogloun merkityksen määrittelyissä on sen kokonaisvaltaisuus sosiaalisten suhteiden, yhteiskunnallisen tiedon, fyysisten tilaelementtien ja henkilökohtaisen kokemuksen välimaastossa. Terzoglou (2018, s. 123) ehdottaakin arkkitehtuurin kielellisiä ulottuvuuksia tutkittaessa, että semiotiikan tasolta pitäisi siirtyä tutkimaan narratiivia ja arkkitehtuurin kommunikaatiota käytännössä. Nähdäkseni narratiivi rakenteellisena kokonaisuutena pyrkii yhdistämään toisiinsa tilanteita, jotka pystyvät muodostumaan ainoastaan jonkin merkityksen varaan. Samalla lailla jokainen

elementti on ymmärrettävissä ainoastaan sen merkityksen kautta. Merkityksen muodostuminen taas on edellä mainitusti varsin moniulotteinen prosessi.

Nymanin mukaan semiotiikalla tarkoitetaan 'kommunikaation luonnehtimaa' ja semiotiikka käsittelee merkitysten välittämistä merkkien avulla (2001, s. 33). Nyman (2001, s. 27) muistuttaa, että valtaosa ihmisen kommunikaatiosta on ei-verbaalista. Ihmisen muoto fyysisenä olentona on luettavissa taloissa ja ympäristössä (2001, s. 27). Arkkitehtuuriselle muodolle Nyman (2001, s. 33) antaa merkiksi esineellisyyden suhteen taustalla olevaan intentionaalisuuteen. Tällä Nyman jakaa tutkijamusta arkkitehtuuriin esineen ja esineen takana oleviin mentaalisiin tarkoitukseen. Esimerkiksi huone voi olla tarkasteltava fyysinen esine, ja sen taustalla ovat suunnittelijan ajatukset ja ideat, kuten 'ympyrän muotoinen', 'keittiö' ja 'ekologinen'.

Arkkitehtuuri ei ole yhtä välineellistä luonteeltaan kuin verbaalinen kieli (Nyman, 2001, s. 31). Tilan ja merkityksen luominen ei välttämättä liity kausaaliin syy-seuraus -suhteisiin funktion kanssa (Tseng, 2015, s. 122). Arkkitehtuuri ei edusta verbaalisen kielen kykyä välittää asioita yksiselitteisesti ja johdonmukaisesti, vaan se on luonteeltaan monimielestä, leikillistä ja katkelmallista. Arkkitehtuurin kautta samaistuminen tapahtuu hitaammin ja on perusteellisempaa. (Nyman, 2001, s. 31.)

Eri kielellisissä järjestelmissä on rajoitteita niitä keskenään vertailtaessa. Kielen piirissä on ilmaisutavissa ainoastaan sellaista, mikä on saanut muodon kyseisessä kielessä (Nyman, 2001, s. 27). Näin ollen arkkitehtuurista kielestä on mahdollista puhua verbaalisella kielellä, mutta arkkitehtuurin kielen merkitykset ovat ilmaisutavissa ainoastaan arkkitehtuurin oman keinovalikoiman kautta. Psarra (2009) pohjaa morfologiset analyysinsä ajatukseen siitä, ettei puhuttu kieli kykene välittämään tilallisia järjestelmiä, vaan sanat kuvaavat ennemmin konsepteja kuin morfologisia ominaisuuksia.





Kuva 3 . Somewhere...(Minamie's Photo 2008). Merkitys muodostuu vuorovaikutuksena, jossa kohtaavat tilan elementit, kokemus ja olosuhteet. Muoto viittaa itsensä ulkopuolelle kokemukseen ja toimintaan.

Kuva 4. A charming evening at the Louvre Abu Dhabi (Lindsay, 2018). Jean Nouvelin suunnittelemassa Abu Dhabin Louvre -museossa (Arabiemiirikunnat, 2017) on käytetty vahvana osana geometrisia muotoja tilan järjestelyssä.



## 3.2 Fyysinen kokoonpano ja arkkitehdin rooli

Nymanin (2001) mukaan ihmisyyys on muotoa ja relaatioita<sup>1</sup> itseen, toisiin ja muuhun olevaan. Muoto on rakenteen saanutta todellisuutta, tapa, jolla kokonaisuus on laitettu kasaan. Kielessä oleva muoto tulee näkyväksi ainoastaan vain kielen käytön yhteydessä. Suhteet ilmaisevat merkityksellisyyttä. Todellisuus on kokonaisuus, joka muodostuu osasten välisistä suhteista. (Nyman, 2001, s. 17). Nymanin mukaan fyysiset kappaleet ovat relaatioiden leikkauspisteitä ja niiden muoto on sitä vaikuttavampia ja tiiviimpiä informaatioiltaan, mitä merkityksellisemmät ovat niissä kohtaavat relaatiot. Tilat määrittyvät muotojen ja niiden välisten suhteiden kautta. Ne muodostavat kokonaisuutena arkkitehtuurista kommunikaatiota (Molinari & Bigiotti, 2014). Samaa suhteiden tärkeyttä painottaa myös Psarra (2009) pyrkien morfologisilla analyyseillään siirtämään muotoon itseensä sidottua matemaattisen logiikan painoarvoa kohti suhteiden logiikkaa.

Teoksessaan *Narrative Architecture* (2012) Coates esittelee tapausesimerkein narratiivin käyttöä arkkitehtuurissa. Coates pohjaa narratiivin käyttöön liittyviä mekanismeja vastamaan Kevin Lynchin (1960) kaupungin osaelementtien mallia, jossa kaupunki koostuu poluista, reunoista, alueista, solmukohdista ja maamerkeistä<sup>2</sup> (Coates, 2012, s. 81). Coatesin mukaan jokaiseen näistä kohdista voidaan liittää narratiivista sisältöä, ja samat periaatteet ovat vietävissä kaupunkiympäristöstä rakennuksen tasolle, sillä skaalasta riippumatta asiat ovat samankaltaisia. Polkua vastaa talon sisäinen kierto, reunaa seinä tai maton reunus, ja solmukohtaa risteämä käytävän ja huoneen välillä. Vastaavasti alueita vastaavat huoneet ja maamerkinä voi toimia tarkoin aseteltu taulu. Tämä Coatesin tapa linkittää kaupunkirakenteen elementtejä vastaamaan rakennuksen tilallisia elementtejä on mielenkiintoinen lähestymistapa, ja auttaa hahmottamaan arkkitehtuurille tyypillistä eri mittakaavaan siirtymistä. Ilmiöt ovat samankaltaisia, vaikka kokemuksen kokoluokka vaihtuisi.

Arkkitehdit käyttävät geometrisia muotoja organisoimaan tilojen välisiä suhteita (kuva 4). Nämä suhteet esitetään piirustuksissa ja malleissa. Näin ollen geometria kokoa abstraktit kaavat yhteen sekä muuntaa tämän abstraktin sääntöjen kokonaisuuden esitettävään muotoon. Geometriset järjestelmän edustavat siis ymmärrystä visuaalisista kokonaisuuksista sekä abstrakteista ja konseptuaalisista rakenteista (Psarra, 2009, s. 222). Geometrialla on siten kyky toimia välineenä suunnitteluprosessissa, joka tasapainottelee abstraktin idean ja fyysisen toteutuksen välillä.

---

1 relaatio = suhde, yhteys

2 eng. path, edge, district, node, landmark (samassa järjestyksessä suomennoksen kanssa)

Arkkitehti järjestee tilan elementtejä tietyn logiikan, kognitiivisen rakenteen mukaisesti. Geometristen ja tilallisten ominaisuuksien vahva tietoinen rakentaminen tiettyyn järjestykseen ja merkitykseen johtaa myös hierarkkiseen esittämisen konseptiin (Psarra, 2009, s. 229). Vastaavasti narratiivisessa järjestelyssä morfologisen järjestyksen puute edustaa epähierarkkista konseptin esittämistä. Psarra käsittelee teoksessaan laajasti esimerkein rakennuksia ja arkkitehtuuria kuvaavia fiktiivisiä tekstejä. Hän tarkastelee näitä tapauskohtaisesti kaavioilla, jotka tarkastelevat ensin näkin arkkitehtuurin suhteita ja linkkejä sekä toiseksi tilaa kokonaisuutena, joka muuntuu kokijan liikkeen myötä. Psarra toteaa, että esimerkeissä esiintyy poikkeuksetta morfologisia johdonmukaisuuksia. Tällaisia ovat geometriset muodot, visuaalisesti havaittavat suhteet tai taustalla oleva kulttuurinen sisältö, joka määrittelee jotain konseptuaalista ideaa kuten esimerkiksi aksiaalisuutta.

Psarran (2009, s. 241) mukaan arkkitehtuuri ja sen kokeminen ovat historiallisia tekoja molemmat, jotka suhtautuvat yhteiskuntaan. Arkkitehtuuri pyrkii jatkuvasti innovaation, joka yrittää ylittää yhteiskunnan sanomattomat säännöt, johon uusi rakennus kuitenkin aina väistämättä viittaa. Uusista innovaatioista voi ajan ja toiston kautta muodostua uusia sääntöjä. Sääntöjen muodostuminen tapahtuu ottamalla mallia todellisesta rakennuksesta, ymmärtämällä sääntö ja sitten soveltamalla se uuteen rakennukseen. (Psarra, 2009, s. 241–242.) Tällaiset konseptuaaliset ideat suhtautuvat usein johonkin yhteiskunnalliseen tietoon, kuten poliittiseen järjestelmään tai aatteeseen (Psarra, 2009, s. 248). Arkkitehtuurin ja yhteiskunnan suhteutumista käsitellään myös luvussa 4.3. Ehdotus sääntöjen muodostumisesta tarjoaa myös näkökulman uudelleenkertomiseen arkkitehtuurissa. Uudelleenkertomista olisi siis jonkin sovinnaisen tavan mukaan rakennetun idean soveltaminen uuteen kohteeseen. Tämä tekisi osaltaan fyysisessä maailmassa toteutetusta teoreettisesta ajatuksesta narratiivin. Pelkästään idean kuvaaminen kirjallisessa tai kuvallisessa muodossa myös tekisi teoriasta narratiivia.

Luyn (2019, s. 8) mukaan arkkitehtuuri liittyy osaksi fyysistä maailmaa kolmen komponentin, merkityksellisten materiaalien, merkityksellisen kokoonpanon ja merkityksellisen ajan kautta. Kokoonpano mahdollistaa sen, että kokija pystyy tunnistamaan käyttötarkoitusta, esimerkiksi lastentarhoissa on käytössä erilainen mittakaava. Vastaavasti materiaaleja valitaan suunnittelu- ja rakennusvaiheessa ohjaten tilaa tiettyyn tunnelmaan (2019, s. 4–5).

Psarra (2009) nostaa tärkeäksi merkityksen muodostumisessa rajoitteet, jotka ohjaavat suunnitelman etenemistä. Tällaisia tekijöitä ovat monet sosiaaliset, taloudelliset ja tekniset vaatimukset. Arkkitehtuuri muodostuu prosessina, jossa jokaisella suunnittelukerralla ainutlaatuiset rajoitteet antavat suuntaa työskentelylle. Rajoitteisiin vastaaminen tekee arkkitehdin työstä luovaa työskentelyä pakottaen innovaatioon. Arkkitehti voi tietoisesti myös pyrkiä voimassa olevien sääntöjen ylittämiseen, mutta innovaatio voi syntyä myös ilman määritietoista innovaatioon pyrkimistä. (2009, s. 241–243). Vastaavasti Terzogloun (2015, s. 121) mukaan tilallinen merkityksen arvot muodostavat yksittäisissä valinnoissa ja päätöksissä prosessin aikana.

Terzoglou (2018) rinnastaa arkkitehdin tarinankertojan asemaan. Terzogloun mukaan arkkitehdin pitäisi ottaa tilan kirjoittajan rooli, jossa arkkitehti antaa merkitystä ihmisen elämälle. Suunnitteluprosessi rakentaa monimutkaista tilan tekstiä, joka suhteutuu paikan<sup>3</sup> kontekstiin. Prosessissa tilalliset abstraktit ideat sidotaan käytännön elämän toimintoihin. Tästä tilan tarinallisesta tarkastelusta Terzoglou käyttää termiä 'tilallinen fiktio'<sup>4</sup>. Terzoglou ehdottaakin, että arkkitehdin tehtävänä voisi olla paikan juonen ja tunnelman lukeminen yhtenä määrävänä tekijänä tilan suunnittelussa. Tästä johtuen tarvitaan teoriaa, joka tutkii tilallisten muotojen narratiivista rakennetta, juonta ja sitä, kuinka juoni ottaa paikkansa ajallisessa ja tilallisessa kokoonpanossa. (2018, s. 123–128). Terzogloun rinnastus on voimakas tulkinta arkkitehtuurin ja tarinankerronnan välisestä suhteesta. Teoreettisella tasolla voidaan löytää yhteys näiden kahden välillä, mutta kuten Terzoglou ehdottaa, tarvittaisiin enemmän käytäntöön pohjaavaa teoriaa. Tällainen teoria voisi löytää yhteyksiä dramaturgiasta ja pyrkiä hahmottamaan tilan kokemuksen juonellisuutta käyttäjän näkökulmasta.

---

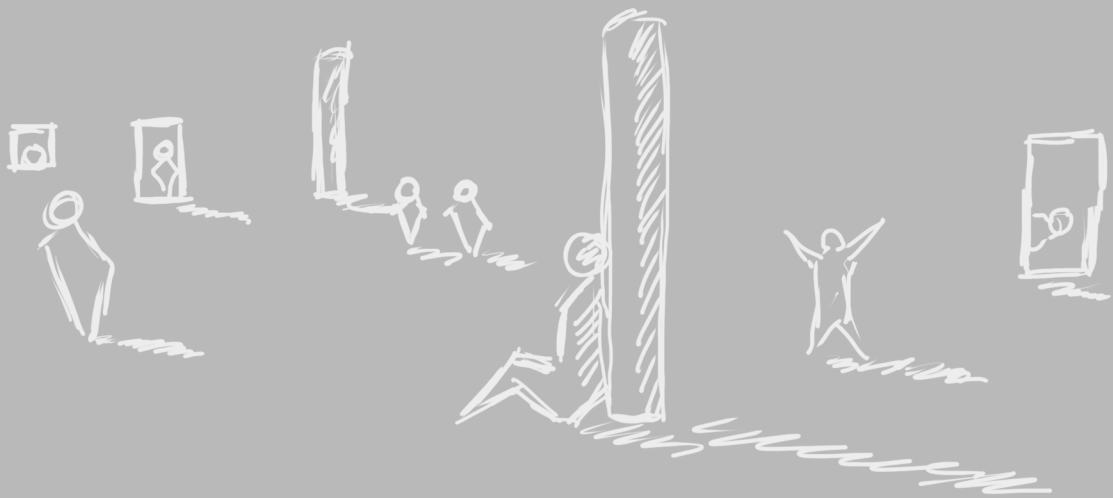
3 eng. place  
Sanoja tila ja paikka (space ja place) on tavattu käyttää kuvaamaan eroa satunnaisen ja vain fyysisen rakenteen sekä merkityksellisen, usein yhteisöllisesti tai henkilökohtaisesti tärkeän tilan välillä. Eroa ei käsitellä laajemmin tutkimuksessa, mutta se on hyvä tiedostaa. Narratiivisella tasolla arkkitehtuurissa voisi olla vahvoja sidoksia paikan käsitteeseen. Lähteiden käyttämä 'place' on aina suomennettuna paikana ja 'space' tilana.

4 eng. spatial fiction



## Luku 4

### Tilan kokemus



*Luvussa käsitellään kokemuksen keskeisyyttä narratiivin muodostumisessa. Kokemuksen kautta muodostuu myös kommunikaatiota suunnittelijan, yhteiskunnan ja kokijan välillä. Luvussa käsitellään myös aikaa ja liikettä, jotka ovat merkityksellisiä tekijöitä arkkitehtuurissa ja jotka vaikuttavat osaltaan kokemukseen*

## 4.1 Kokemus

Olennaisena osana arkkitehtuurin semioottista järjestelmää toimii fyysisten materiaalien ja muotojen kokoonpano, joka vaikuttaa katsojan kokemukseen. Tämä kolmiulotteinen kokoonpano koetaan aistein kehollisesti (Luy, 2019, s. 5). Luy muistuttaa, että aistielinten tuottama informaatio on ensisijainen lähde ihmisen tietämykselle, ei este vaan silta maailmaan. Tästä muistuttavat myös ihmisen ulottuvuuksia kuvaavat mittayksiköt, kuten jalka. Kehollisena olentona ihminen voi tuntea arkkitehtuurin muodon ruumiissaan (Nyman, 2001, s. 9). Tilan fyysiset ominaisuudet muuttuvat merkitykselliseksi osallistujan toiminnan ja kokemuksen kautta (Coates, 2012, s. 15). Tämän vuoksi arkkitehtien tulisi tarkasti tiedostaa vuorovaikutustilanne, jossa ihminen kohtaa arkkitehdin tuotoksen (Coates, 2012, s. 33). Tähän liittyy toisaalta kokemuksen henkilökohtaisuus ja aistillisuus, mutta myös – muihin medioihin viitaten – esittämisen tilanne.

Coatesin (2012, s.14) mukaan narratiivi tapahtuu vuorovaikutuksessa osallistujan kokemuksen ja merkkijärjestelmän välillä. Narratiivilla on siis merkityksen luomisen kanssa yhteneviä ominaisuuksia. Coatesin mukaan henkilökohtaiset narratiivit rakentuvat kohdatessaan kognitiiviset mekanismit, jotka muodostuvat olemassa olevista paikoista ja tiloista. Tässä tilanteessa osallistuja muodostaa henkilökohtaisen narratiivinsa. Narratiivin liittyvät osaltaan kokijan muistot. (2012, s. 14–15). Kokemus tekee ihmisistä arkkitehtuurin käveleviä tietosanakirjoja (Coates, 2012, s.14). Tässä on muistettava, että sekä Coates että Nyman nojaavat ajatuksensa voimakkaasti arkkitehtuurin arkisuuteen. He käsittelevät tilaa ensisijaisesti käyttäjän näkökulmasta ja arkkitehtuuria yleismaailmallisena kielenä. Nyman korostaa arkkitehtuurin tarjoavan kontekstia kaikkien ihmisten arkipäiväisille ja tavanomaisille asioille, kuten kulkemiselle ja lepäämiselle (2001, s. 33).

Psarran (2009, s. 244) mukaan merkitys muodostuu sosiaalisen näkökannan lisäksi myös siinä ajallisessa ja aistittavassa maailmassa, missä arkkitehtuuri koetaan. Arkkitehtuurin luonteeseen kuuluu, että se sallii elävien asioiden tapahtumisen seinin ja ovin rakennetussa paikassa. Arkkitehtuurin asemana onkin rakentaa esityksellisiä kehyksiä elämän toiminnolla, 'narratiivisia tiloja'. (Luy, 2019, s. 5.) Terzogloun (2018, s. 128) mukaan asumus ei olekaan vain materiaallinen tila, vaan siihen kuuluu osaksi yhteenkuuluvuus mieleen ja aistiin vaikuttavien rakenteiden kanssa

Kokemuksen hetki ja käyttäjän kokemus muodostuu keskeiseksi ajalliseksi kohdaksi merkityksen ja narratiivin muodostamisessa. Kokemus sitoo toisiinsa muun muassa fyysisiä elementtejä, tilan tunnelmaa, kokijan tulkintaa ja suunnittelijan tarkoituspäätä. Näin ollen arkkitehdin tulisi keskittyä suunnittelussa vahvasti tähän hetkeen. Sinänsä tällainen ajattelu ei ole millään tapaa uutta; käyttäjäkokemuksen pohtiminen ja eläytyminen tilan käyttöön eivät ole millään tavalla vieraita ajatuksia arkkitehtisuunnittelussa. Tällainen eläytyminen kuitenkin pohjaa ennen kaikkea tilan käytettävyyteen ja toiminnallisiin arvoihin.

## 4.2 Aika ja liike

Ihmiset elävät ajallisessa maailmassa, missä he seuraavat tilanteita ja liikkuvat paikasta toiseen eri reitein ja kierroin. Ihmisellä on lineaarinen aikakäsitys<sup>1</sup>. (Luy, 2019, s. 6). Lineaarinen aika on länsi-maalaisessa yhteiskunnassa ja tieteen maailmassa hallitseva aikakäsitys, mutta on huomioitava, että myös syklinen aikakäsitys<sup>2</sup> on yleinen itämaisissa kulttuureissa. Lisäksi arkkitehtisuunnittelussa pohditaan nähdäkseen elämän toimintoja usein myös kierron kautta, kuten 'aamiainen keittiössä' ja 'nukkumaanmeno'. Vaikka ihminen ei olisikaan aina sidottu lineaariseen aikakäsitykseen, on ihmisen elämällä vahva ajallinen ulottuvuus.

Luy (2019, s. 6) käyttää arkkitehtuurin kielellisessä järjestelmässä myös termiä 'merkityksellinen aika'. Terzogloun (2018) mukaan arkkitehtuuri vaatii ajan kulumista tullakseen merkitykselliseksi systeemiksi. Ajan kautta arkkitehtuuri muuntuu kielestä narratiiviksi. Arkkitehtuurista tulee ajasta, ajan jäljistä, tapahtumista ja tavoista riippuvainen kommunikaatiotapahtuma. Jo eletyn merkitys mitataan paikoissa (2018, s. 123.)

Pellegrinon (2010) mukaan ajan linkittyminen tilaan voi vaihdella tarkastelunäkökulmasta. Se voi toimia vihjeenä, välineenä, merkinä, oireena tai jälkenä. Ajan kulumista voidaan kuitenkin aina mittaauttaa tilassa (kuva 5). Olevaisuuden merkitys maailmassa havaitaankin aina ajan kautta ajan kestona, ajan virtauksen pysähdyksenä, loppuna tai ikuisuutena. (Pellegrino, 2010, s. 10.)

Ajasta tulee suhde, joka voidaan käsittää kahden eri olotilan välisenä vuorovaikutuksena. Pellegrinon (2010, s. 11) mukaan aika on kahden olotilan välinen mitallinen suhde. Tila mahdollistaa myös havainnoinnin kautta nopeuden suhde-eron kahden liikkeen välillä. Tilan ulottuvuuksia hyväksi käyttäen voidaan tunnistaa myös ajallisuutta sisältäviä käsitteitä, kuten läheisyyttä ja etäisyyttä. Semioottinen, koettu aika, ei kuitenkaan välttämättä täsmää fyysikaalisen ajan kanssa, vaan ihmisen kokemus suhteuttaa aikaa. Ihmisen kokemuksessa aika on suhde sen kanssa, mitä oli mutta mitä ei ole enää ja sen, mitä on, mutta ei vielä, kanssa. Tätä kautta kieli voi myös osoittaa ajan arvoa menneessä, nykyisyydessä ja tulevassa. (Pellegrino, 2010, s. 11–13.)

Coatesin (2012, s.15) mukaan arkkitehtuurissa narratiivin johdonmukainen käyttötarkoitus katoaa tilallisten ulottuvuuksien ollessa vuorovaikutuksessa ajan kanssa. Tällä Coates tarkoittanee, ettei narratiivia voida käyttää johdomukaisesti tilan suunnittelemiseen ennalta määrätyn juonen muotoon. Perinteisessä narratiivisessa rakenteessa tapahtumat tapahtuvat suhteessa ajalliseen

---

1 lineaarinen aikakäsitys = ajan kulumista kuvaava käsitys, aika etenee menneisyydestä tulevaisuuteen ja jokainen hetki on ainutlaatuinen uusi tilanne  
lineaarinen = suoraviivainen  
2 syklinen aikakäsitys = ajan kulumista kuvaava käsitys, aika etenee maailmankaikkeudessa jatkuvassa kiertokulussa, yö ja päivä, vuoden ajan kierrot.  
syklinen = kiertävä, jaksollinen

mittaan. Arkkitehtuurissa kuitenkin ajalla on vaihtuva suhde liikkumattomaan ja fysikaaliseen rakenteeseen (Coates, 2012, s. 15). Arkkitehtuurin narratiiville ei välttämättä olekaan keskeistä, että kokija ohjautuisi tilojen sarjoissa ennalta määrätysti ja yksiselitteisesti. Psarran (2009) mukaan yksittäisten tilojen näkeminen vaatii liikkumista paikasta toiseen sekä kykyä nähdä tiloja erilaisessa tilallisessa asetelmassa. Kokijan polut ovat muuntuvia ja tila koetaan useasta pisteestä sen sijaan, että rakennuksen kokonaisuus voitaisiin kokea yksittäisen pisteen kohdalla koko rakenteen kattavana tietona (Psarra, 2009, s. 221). Suunnitelma on sidottu aikaan, ja tila suhteutuu liikkeen ja havainnon myötä konseptuaaliseen ideaan. Coates muistuttaa, että arkkitehtuurissa tilan yksiselitteinen juoni tai ennalta määrätty kokemusten sarja on harvinaista (2012, s. 15).



Kuva 5. Päivänkierto Kalevan kirkossa (Lumikari, 2019).  
Reima ja Raili Pietilän suunnittelemassa Kalevan kirkossa (Tampere, 1966) päivänkierron kautta valo saapuu eri suunnista kirkkosaliin. Ajan kulumisen havaitaan selvästi. Aika on vahva osa kokemusta, ja sitä käytetään luomaan merkitystä tilalle.

## 4.3 Kommunikaatio

Arkkitehtuuri välittää väistämättä erilaisia viestejä, kuten yhteiskunnan tietotaitoa ja muistoja. Arkkitehtuurilla on kommunikatiivinen tehtävä (Molinari & Bigiotti, 2014). Luyn (2019) mukaan alan luonteeseen kuuluu, että arkkitehtuuri tallettaa itseensä ihmisen yhteiskunnan kehitystä, sosiaalisia muutoksia sekä tavallisen ihmisen ilot ja surut. Arkkitehtuuri kuuluu elävään maailmaan ja se muuntuu ihmiskunnan saavutusten myötä. Näin arkkitehtuuri onkin ihmisten suunnittelemaa tilallista tarinankerrontaa, jonka tehtävä on välittää tietoutta maailmasta, ihmisistä ja arkkitehtuurista. (Luy, 2019, s. 3.) Tila ja sen ominaisuudet peilaavat väistämättä ajan arvoja, rakennusteknisiä innovaatioita sekä asetettuja tavoitteita. Nyman (2001, s. 35). viittaakin arkkitehtonisen esineen takana olevaan tarkoitukseen, kuten aiemmin todettiin.

Nyman (2001) ei kuitenkaan pidä arkkitehtuuri suorasanaisesti tiedonvälityksenä, vaan hän korostaa sitä jatkuvana ja laaja-alaisena kommunikaatiotapahtumana ilman sanoja. Kieli rakentuu koodeista, joiden jakaminen johtaa kielen kollektiivisuuteen<sup>1</sup> (Nyman, 2001, s. 29–31.) Tätä kautta välittyvät myös ihmisten yhteisössä erilaiset käyttäytymismallit ja uskomukset. Nyman näkee ennen kaikkea kaupunkirakenteen vaikuttavan ajatteluun ja käyttäytymiseen (2001, s. 37).

Psarran (2009, s. 216) mukaan ennen modernia aikaa rakennukset olivat usein yhteisön kollektiivisen tietämyksen lopputuloksia. Rakennuksissa noudatettiin vahvemmin kuin nykypäivänä vanhoja rakennusperinteitä ja yhteiskunnan määrittelemiä sääntöjä. Näissä yhteiskunnissa tieto siirtyi sukupolvelta toiselle perinteiden myötä. (2009, s. 216.) Toisaalta nykypäivänakin rakennukset edustavat aina yhteiskunnan rakennusteknistä osaamista ja sääntöjä yleisesti hyvänä pidetystä lakiteksiin. Sinänsä asiat eivät ole muuttuneet. Psarran mukaan (2009, s. 16) nykyajan yhteiskunnassa rakennus muodostuu monimutkaisen suunnitteluprosessin lopputuloksena, johon sisältyy vahvasti suunnittelijoiden tekemä konseptualisointi. Tavoitteena voikin olla pyrkiä perinteiset säännöt ylitävään julistukseen<sup>2</sup>. Tässä suunnitteluprosessin muutoksessa on kuitenkin huomioitava myös arkkitehdin toimintakentän muutosta renessanssin yleisnerosta nykypäivän konsulttiin sekä arkkitehdin roolin mahdollinen eroavaisuus eri maissa.

Nymanin mukaan rakennetun ympäristön jälki on kartta muun muassa valtasuhteista, statuksista ja suosituista konventioista<sup>3</sup>. Sitä kautta arkkitehtuuri edustaa kulttuurin jatkuvuutta. (Nyman, 2001, s. 65.) Yhteiskunnan tietämyksen, vallan käytön ja historian kytkökset ovat arkkitehtuurissa

---

1 kollektiivinen = yhteinen, yhteisesti jaettu  
2 eng. manifestation  
3 konventio = sovinnainen tapa, käytäenne



Kuva 5. HIGH society (mini\_malist (off is the new on) 2019).  
Ylitse muun kaupungin nouseva Moscow International Business Center  
(Moskova) asettuu keskelle arkkitehtuurin ja yhteiskunnan vuorovaiku-  
tusta: valtaa, teknistä osaamista, taloutta.

vahvoja (kuva 6). Psarran (2009) mukaan rakennusten tilallisen kokoonpanon muodossa toteutuu yhteiskunta. Yhteiskunta ei välttämättä toimi tietoisena suunnan ottajana tulevaisuuteen, mutta sen sijaan arkkitehti tutkii mahdollisia suuntia työskentelyssään. (2009, s. 242–244.) Arkkitehtuurin, yhteiskunnan ja sen sääntöjen suhdetta käsiteltiin myös luvussa 3.2.

Arkkitehtuurin kyky muokata viestiä liittyy tilallisten elementtien järjestelyyn. Narratiivin tulkin- ta voi olla yksi- tai moniselitteinen. Kuten Coates totesi, on arkkitehtuurissa tilan yksiselitteinen järjestäminen juonen mukaisesti kuitenkin harvinaista. Sen sijaan esimerkiksi museotiloissa arkki- tehdit ja kuraattorit voivat kuitenkin käyttää geometriaa ja tilan järjestämisen strategioita välittä- mään yksiselitteisempää kulttuurista viestiä (Psarra, 2009, s. 229). On kuitenkin johdonmukaista ajatella, ettei arkkitehtuuri oikeastaan pysty koskaan saavuttamaan yksiselitteisyyttä. Vaikka ihmi- nen kommunikoikin paljon fyysisin elein, on luotettavampi ja yksiselitteisempi kommunikointitapa puhe tai kirjoitus. Sanat eivät kuitenkaan taas pysty välittämään tilallisia elementtejä kaikessa laa- juudessaan.

Narratiivin muodostumisessa keskeiseen asemaan nousee osallistujan kokemus. Muisti on tilan ja ajan järjestelyä, mikä edellyttää säilyviä jälkiä (Nyman, 2001, s.19). Coatesin arkkitehtonisen nar- ratiiviin liittämä tilanteen käsite sisältää saman ajatuksen henkilökohtaisen muistin merkityksestä. Narratiivi liittyy kaupungin arjessa tapahtuneisiin tarinoihin ja tapahtumiin. Näin ollen narratiivin voitaisiin ajatella arkkitehtuurissa pohjaavan ihmisten yhteisön kollektiiviseen muistiin historiali- lista tapahtumista. (Tseng, 2015, s. 126–130.) Psarra (2009) mukaan narratiivi ei ole pelkästään kerrotun tarinan sisältö tai tapa, jolla se tulkitaan. Narratiiviin liittyy myös sen kokoaminen ja tilan- ne, jossa auktoriteetin asemassa oleva taho esittää lopputuloksen. (2009, s.2.)

Tseng (2015) linkittää mielenkiintoisella tavalla paikan henki -käsitettä<sup>4</sup> narratiiviin. Tseng esittää väitteen, että paikan muodot ovat merkkejä nykyisistä tai poissa olevista arvoista. Tästä johtuen paikat ovat poissaolon tai läsnäolon monumentteja. Paikan muisto on olennainen osa paikan hen- keä. Paikan henki vuorostaan on suhteessa sellaisiin narratiiveihin, jotka edustavat poissaolevia arvoja, mutta luovat merkityksen nykyisyydessä. (2015, s.126–127). Tseng käsittelee nimenomaan narratiivin käyttöä historiallisissa kohteissa.

## Luku 5

### Johtopäätökset



*Luvussa kootaan yhteen arkkitehtuurin tekijöitä, jotka yhdistävät arkkitehtuuria mediaan, narratiiviin ja tarinankerrontaan. Lopuksi esitetään mahdollisuuksia narratiivin käyttöön arkkitehtuurissa.*



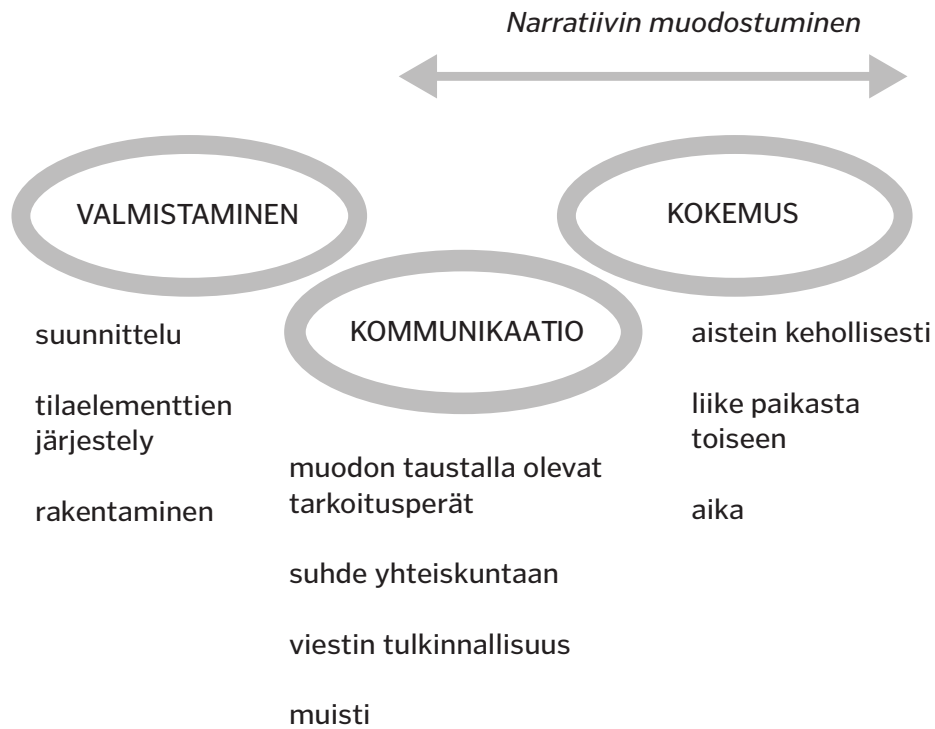
## 5.1 Yhteenveto: arkkitehtuuri tarinankerronnan mediana

Arkkitehtuuri voidaan nähdä tarinankerronnan mediana, sillä se täyttää luvussa 2 esitettyjä määreitä median kokoonpanolle (kaaviot 1), median laajalle määritelmälle (kaavio 2) sekä narratiiviselle medialle (kaavio 3). Määreiden täyttyminen näytetään vastaavissa kaavioissa 4, 5 ja 6.

Ensinnäkin arkkitehtuuri valmistuu sen suunnittelu- ja rakennusprosessin kautta konkreettiseksi kokonaisuudeksi (kaavio 4). Luvussa 3 käsiteltiin tarkemmin arkkitehtuurin fyysisiä merkkejä, joista rakentuu arkkitehtuurin semioottinen järjestelmä. Arkkitehtuurin fyysiseen luonteen vuoksi arkkitehtuuri ja tilan media on monella tapaa sidottu fyysisiin merkkeihin ja niiden kykyyn kommunikoida. Arkkitehtuurin merkkijärjestelmä koostuu muodoista, muotojen kokoonpanosta ja niiden välisestä suhteista (kaaviot 5 ja 6). Esimerkiksi tällaisia fyysisiä elementtejä voivat olla vapaampia muotoja tai tunnistettavia merkityksellisiä muotoja, kuten ovi ja ikkuna. Arkkitehtuurissa merkityksen luominen on kokonaisvaltainen prosessi, jolla on kytköksiä fyysisten tilan elementtien, henkilökohtaisen kokemuksen ja yhteiskunnallisen tiedon kanssa. Arkkitehtuurilla on oma ainutlaatuinen kokoonpanonsa teknisiä keinoja, jolla välittää viestiä (kaavio 5). Näiden keinojansa kautta arkkitehtuurilla on kyky välittää tarinallista sisältöä.

Kuten luvussa 4 todettiin, arkkitehtuurin tila koetaan ennenkaikkea kehollisena muotona aistein (kaavio 4). Tilan fysikaaliset ominaisuudet muuttuvat merkitykselliseksi osallistujan toiminnan ja kokemuksen kautta. Kokemus on monella tapaa tärkeä hetki, sillä kokemuksessa kohtaavat suunnittelijan ideat, fyysinen rakenne, yhteiskunnallinen tietämys ja kokijan tulkinta (kaavio 6). Kokemukseen liittyy väistämättä myös kommunikaatiotilanne. Myös henkilökohtaisen narratiivin voidaan nähdä muodostuvan kokemuksen kautta (kaavio 4). Ihmiset elävät ajallisessa maailmassa, missä he seuraavat tilanteita ja liikkuvat paikasta toiseen (kaavio 4). Aika muodostaa omalta osaltaan arkkitehtuurista merkitystä. Ajan voidaan nähdä toimivan välineenä ja mittarina kahden eri olotilan välillä. Tilan ja ajan kautta mahdollistuvat myös sellaiset käsitteet kuin läheisyys ja etäisyys sekä menneisyys ja tulevaisuus. Koettu aika ei aina täsmää fysikaalisen ajan kanssa, sillä ihmisen kokemus suhteuttaa aikaa.

Arkkitehtuuri ei voi välttyä viestimästä. Keskeisin tapa muodostaa viestiä on tila-elementtien järjestely. Arkkitehtonisen muodon taustalla on aina jokin tarkoitusperä (kaavio 4), mitä käsiteltiin luvussa 3.1. Lähtökohtaisesti on hyvä olettaa, että arkkitehdilla on suunnittelessaan jonkinlainen syy tehtyihin ratkaisuihin, mutta myös suunnittelemattomuus sisältää jonkinlaisen tarkoitusperän. Luvussa 4.3 käsiteltiin kommunikaatiota. Kokemuksessa osallistujan henkilökohtainen tilan kokeminen ja muistot kommunikoivat yhteiskunnan kulttuuristen arvojen ja suunnittelun taustalla olevien ideoiden kanssa (kaavio 4). Kokija tuo oman tulkintansa osaksi kokemusta (kaavio 4 ja 6). Arkkitehtuuriin liittyy aina vahvasti yhteiskunnallinen tietämys, kuten rakennustekninen osaaminen ja yhteiskunnan kirjoittamattomat säännöt. Nämä säännöt voivat liittyä esimerkiksi poliittiseen järjestelmään tai aatteeseen. Hyvinä esimerkkeinä ovat aksiaalisuuden käyttö egyptiläisessä arkkitehtuurissa tai klassismi kansallisosialistisessa Saksassa. Tilan kokemiseen liittyy vahvasti



Kaavio 4. Median kokoonpano, arkkitehtuuri ja narratiivin muodostuminen. Kuva kirjoittajan oma.

Kaavio 5. Median laaja määritelmä ja arkkitehtuuri. Kuva kirjoittajan oma.

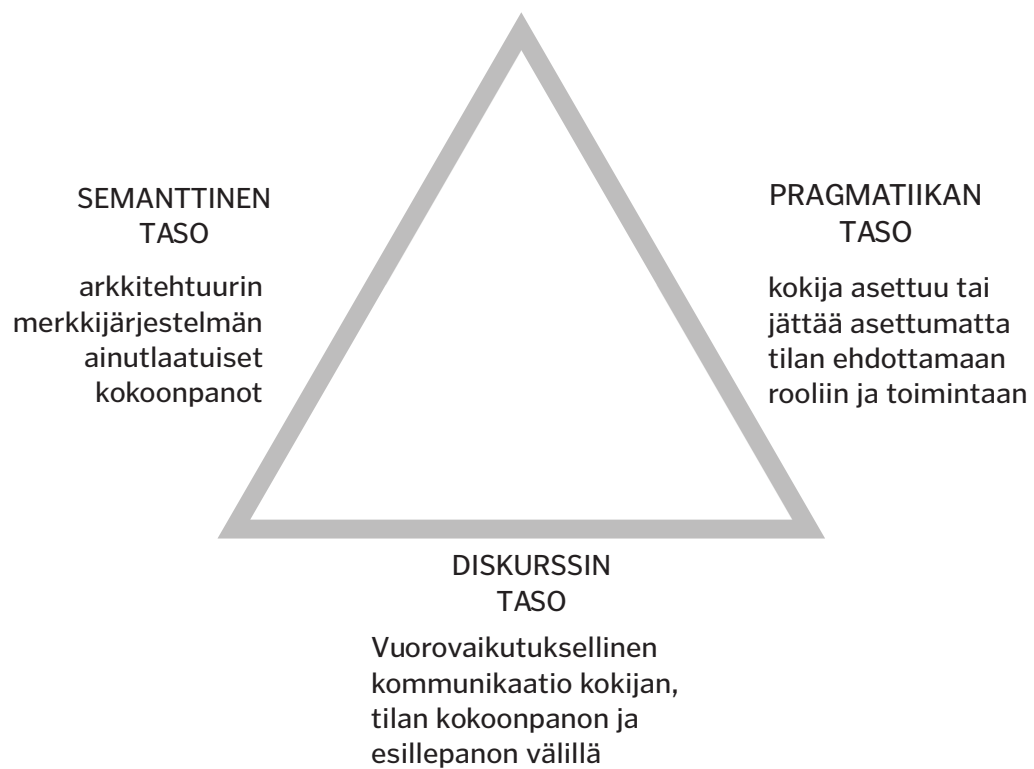


myös se, että tila on aina esitetty jossain asetelmassa kokijalle. Tila voi esimerkiksi ehdottaa toimintaa, kuten oleskelua. Toisaalta tila voidaan asettaa esittämään valtasuhdetta, kuten Helsingin Tuomiokirkko on sijoitettu pitkien portaiden yläpäähän tavallista katutasoa ylemmäs. Kokija voi asettua tai olla asettumatta ehdotettuun rooliin (kaavio 6).

Arkkitehtuurin kieltä käsiteltiin luvuissa 3.1 ja 4.3. Merkittävänä erona puhuttuun kieleen arkkitehtuurin kielellä on sen viestin tulkinnallisuus. Vaikka puhuttu kieli ei pystyisi aina välittämään asioita yksiselitteisesti, on puhutulla kielellä kuitenkin pyrkimys tähän. Arkkitehtuurin kieli ei kuitenkaan ole yhtä välineellistä, vaan kieli on luonteltaan katkelmallista, leikkisää ja tulkinnan varaista (kaaviot 4 ja 5). Viestin välittäminen on myös laaja, hitaampi ja kokonaisvaltaisempi kommunikaatiota-pahtuma ilman sanoja. Kielessä voidaan ilmaista ainoastaan se, mikä on saanut muodon kielessä. Näin ollen puhutun kielen sanat eivät pysty kuvaamaan samoja merkityssisältöjä kun arkkitehtuuri tilan median kautta.

Luvussa 2 käsiteltiin narratiivin ja tarinankerronnanmääritelmiä sekä arkkitehtuurin suhdetta narratiiviin. Arkkitehtuurin suunnitteluprosessi voidaan linkittää tarinankerrontaan, sillä sen kyky muokata viestiä pohjautuu tilaelementtien järjestelyyn tietyn päämäärän mukaisesti. Arkkitehtuurille olennaisimpia narratiivin näkökantoja ei ole niinkään tarinan sisältö, vaan suhde narratiivin rakenteen, havaittavan kokemuksen sekä esillepanon välillä. Narratiiville ei ole yksiselitteistä paikkaa, vaan se muodostuu kommunikaatiivisena tapahtumana osallistujan kokemuksen ja tilan merkijärjestelmän vuorovaikutuksessa (kaavio 4).

Ensinnäkin narratiivin ominaisuuksiin kuulu vahva suhde ajallisen rakenteen kanssa. Arkkitehtuurissa ajalla on suhde liikkumattomaan ja fyysisen rakenteeseen, mutta osallistujan kokemuksen ohjaaminen suoraviivaisesti ajan mukaan on harvinaisempaa. Toisaalta saapumisen ja lähtemisen voidaan nähdä olevan aikaan sidottu, kuten myös päivänvalon kierron ja aamiaisen valmistamisen keittiössä. Siinä missä perinteisemmän narratiivin rakenne suhtautuu ennen kaikkea sisäiseen maailmaan, arkkitehtuurin laajenee todelliseen ympäristöön. Toiseksi narratiivin perusrakenteeseen kuulu asioiden järjestyminen jonkinlaiseen muotoon, jolla on jonkinlainen syy-seuraus -suhde. Osaltaan arkkitehtuuri ohjaa kokijan toimintoja ja järjestää tiloja suhteessa toisiinsa. Suoraviivainen, yksiselitteinen ohjaus tilojen juonelliseen muotoon on harvinaisempaa, ja sitä on käytetty enemmän museoarkkitehtuurin puolella ohjaamaan tilan tulkintaa ja tilan viestiä. Tällainen ohjaaminen johtaa kuitenkin helposti hierarkkiseen, ylhäältä alaspäin suuntautuvaan esittämisen asetelmaan. Narratiivin pohjautuukin arkkitehtuurissa enemmän assosiativisuuteen ja se on ennalta-arvaamatonta. Toisaalta arkkitehtuuriin enemmän perehtyneelle tilan lukeminen voi olla johdonmukainen prosessi, jossa tilojen sarjassa voi luoda odotuksia seuraavan tilan luonteesta.



Kaavio 6. Narratiivinen media ja arkkitehtuuri. Kuva kirjoittajan oma.

## 5.2 Loppupäätelmät

Kandidaatintutkielman lähtökohtana esitin, että arkkitehtuuri voisi olla tarinankerrontaan kykenevä median muoto, joilla olisi ainutlaatuiset keinonsa tarinallisen sisällön välittämisessä. Tavoitteeksi asetin lisätä ymmärrystä tilan narratiivisesta luonteesta keskittymällä arkkitehtuurille ominaiseen tarinan välittämisen kykyyn. Kuten luvussa 5.1 on yhteenvedon yhteydessä perusteltu, arkkitehtuuri voidaan nähdä tarinankerronnan mediana, arkkitehtuuri sisältää narratiivista sisältöä ja arkkitehti on tarinankertaja. Arkkitehdin toimenkuvaan kuuluu jokaisen suunnittelukohteen kohdalla erilaisiin, ainutlaatuisiin rajoitteiden kokoonpanoihin vastaaminen. Työ on luovimista ja tasapainoteltua erilaisten määreiden kanssa, jotta vielä olemattomasta tulisi olevaa. Haasteisiin vastaamisen kautta muodostuu innovatiivisuus arkkitehtuurissa. Jokainen tehty valinta päätöksessä välittää väistämättä jotain tarkoituspää, kuten arvoa tai resurssirajoitetta. Rajoitteet ovat kiinteä osaa arkkitehtuurisen merkityksen luomista.

Arkkitehtuuriin narratiivin voidaan nähdä liittyvän kahdella eri tavalla, kuten luvussa 2.3 lyhyesti käsiteltiin. Ensinnäkin arkkitehtuuri voi toimia näyttämönä, taustana narratiivin esittämiselle kuten teatterirakennus tai kreikkalainen amfiteatteri. Arkkitehtuurin tehtävänä on tällöin mahdollistaa narratiivisen sisällön välittäminen, mutta narratiivilla ei itsessään ole suoraa sisällöllistä suhdetta arkkitehtuuriin. Nykypäivänä teatterimaailmassa esityksiä viedään myös teatterilavan ulkopuolelle todelliseen maailmaan. Tällöin arkkitehtuuri on voimakkaana osana narratiivissa. Myös esimerkiksi kaupunkitilaa osanaan käyttävät tanssivideot ja elokuvat hämärtävät rajaa arkkitehtuuriin asemasta narratiivisissa. Toiseksi arkkitehtuuri voi itsessään sisältää narratiivia. Tällöin narratiivi pohjautuu tila-elementtien kykyyn suhteutua ympäristöön, yhteiskuntaan ja osallistujan kokemukseen. Narratiivi voidaan ajatella olevan runollinen lisätaso arkkitehtuurissa. Siinä missä taloudelliset pakot ja käyttöön liittyvät vaatimukset asettavat ehtoja suunnitelmalle, voisi narratiivi tuoda lisäarvoa tilan kokemukseen. Tämä lisätty merkityksen taso tekee arkkitehtuurista hetkellistä, oikukasta ja tulkinnanvaraista.

Kuten luvussa 2.2 todettiin, yksi keskeinen tekijä narratiivin tutkimuksessa mediassa on tarinankerronnan käytön ja inhimillisten tekijöiden, kuten kirjoittajan ja lukijan, osallistuminen tarinankerronnan tapahtumaan. Tähän pohjautuen ehdotan narratiivin käyttöä arkkitehtuurissa kolmesta näkökulmasta. Näkökulmat eivät itsessään ole uusia tai vieraita arkkitehtuurille. Esittämällä näkökulmat haluan korostaa niiden tärkeyttä ja toisaalta kannustaa arkkitehteja ottamaan rohkeasti kokeellisempia suuntia ilmaisussa. Suunnitteluvaiheessa ei tulisi pelätä askeleita kohti mielikuviuksen maailmaa. Narratiivin käyttö on osa tavallista tilan ilmaisua.

Ensinnäkin ehdotan narratiivin käyttöä arkkitehtuurissa parantamaan tilakokemusta laajentamalla kokemuksen merkityksellisiä yhteyksiä. Esimerkiksi yhteys voisi olla viittaus kaupungin tapahtumiin, 'rakennetaan uusinta uututta oleva CLT-talo kaupungin ensimmäisen, mutta tulipalossa tu-

houtuneen hirsitalon tontille'. Narratiivinen merkityksen taso voidaan luoda tunnistamalla paikan historiaa sekä paikan ja ehdotetun toiminnan kontekstia. Arkkitehtisuunnittelun prosessissa tätä vastaa paikan hengen tarkastelu.

Toiseksi ehdotan keskittymistä tilan kokemukseen kokonaisvaltaisesti. Ihminen on fyysinen olento, kuten on maailmakin, missä ihminen elää. Ihminen ymmärtää maailmaa ensisijaisesti aistiensa kautta ja kokee kehollisena olentona muodot. Vaikka arkkitehtuurisuunnittelussa tiedostetaankin kokemuksen tärkeys, ei kokemuksellisuutta ja aistillisuutta ole viety yleissuunnitteluperiaattena niin pitkälle kuin se olisi mahdollista. Arkkitehtuurisuunnittelu voisi tarkastella toista tilan mediaa käyttävää tarinankerronnan muotoa, immersiiivistä teatteria<sup>1</sup>. Tässä muodossa tilan aistillisuus ja kokemuspohjaisuus on viety pitkälle, ja kokeellisuus on jopa keskeinen arvo.

Kolmanneksi ehdotan arkkitehdin asettumista tarinankertojan asemaan. Arkkitehtuuri on tekemisissä ihmisten arkisen elämän ja fyysisen maailman kanssa jatkuvasti luoden tilalla merkitystä elämän toiminnoille. Arkkitehti lukee käyttäjän tarpeita ja muodostaa suunnitelmassaan vielä teoreettisen ehdotuksen tilojen järjestymisestä. Tilat taas osaltaan ohjaavat osallistujan toimintaa. Arkkitehti työskentelee siis hypoteettisen idean maailmassa pyrkien eläytymään käyttäjän asemaan. Tarinankertojana arkkitehdillä on mahdollisuus asettaa kokija tarinan päähenkilöksi ja analysoida kokijan kohtaamat tilat ja niiden muodostama kokonaisuus. Hän voi pohtia näkölinjoja ja valon kiertoa vuorokauden ajan mukaan. Ehdottaa tarinan alkua, tapahtumia ja loppua. Onko tarinallinen yksikkö tällöin vain yhden vuorokauden kierto, rakennuksen elinkaari vai ihmisen elämä? Arkkitehti kykenee tiloja järjestelemällä luomaan tilan fiktiota. Suunnitelma voi olla enemmän tai vähemmän yksi- tai monitulkintainen, assosiaatiivinen tai selkeästi syy-seuraus -suhteinen.

Lopuksi haluan korostaa jatkotutkimuksen tarvetta. Tutkimuksessani olen ennen kaikkea määrittänyt arkkitehtuurin olevan kykeneväinen tarinankerrontaan ja kartoittanut arkkitehtuurin keinoja välittää viestiä. Jotta narratiivia voitaisiin käyttää arkkitehtuurissa, tarvitaan tarkempaa tutkimusta konkreettisista keinoista, joita arkkitehti voisi käyttää. Tällaiset keinot voisivat hahmottua vertailemalla arkkitehtuuria toisen median muodon, kuten elokuvan, tarinankerrontaan sekä etsimällä yhteyksiä dramaturgian tutkimusalalta.

---

1 immersiiivinen teatteri on esitysmuoto, jossa hämärretään katsoja roolia ottamalla katsoja osaksi moniaistillista esitystä.

## Lähteet

Coates, N. (2012). *Narrative architecture*. Chichester, Hoboken, NJ: Wiley.

Lyu, F. (2019). Architecture as spatial storytelling: Mediating human knowledge of the world, humans and architecture. *Frontiers of Architectural Research*, 8 (3), 275–283.

Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Cambridge (MA): M.I.T. Press.

Molinari, C., Bigiotti, S. (2014). The storytelling in architecture. A proposal to read and to write spaces. In *Proceeding of Storytelling: Global Reflections on Narrative*. Unpublished conference paper.

Nyman, K. (2001). *Talojen kieli*. Helsinki: Rakennusalan Kustantajat RAK, Kustantajat Sarmala Oy.

Pellegrino, P. (2010). Space, time, semiotics. *ELSA Environment, Land, Society: Architectonics*, 2(I-II), 9–23.

Psarra, S. (2009). *Architecture and narrative: The formation of space and cultural meaning*. New York, NY: Routledge.

Ryan, M. (2003). On defining narrative media. *Online Magazine of the Visual Narrative*, 6 Medium Theory. Lainattu 1.10.2019, saatavilla: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>

Terzoglou, N. (2018). Architecture as meaningful language: Space, place and narrativity. *Linguistics and Literature Studies*, 6(3), 120–132.

Tseng, C. (2015). Narrative and the substance of architectural spaces: The design of memorial architecture as an example. *Athens Journal of Architecture*, 1(2), 121–136.

Ukkonen, T. (2003). Kertomisen voima. *Elore*, 2/2003. Lainattu: 28.10.2019, saatavilla: [http://www.elore.fi/arkisto/2\\_03/ukk203.html](http://www.elore.fi/arkisto/2_03/ukk203.html)

Zumthor, P. (2010). *Thinking architecture*. Basel: Birkhäuser.

## Kuvat ja kaaviot

Kaaviot ja piirustukset on tehnyt Oskari Lumikari (2019) ellei toisin mainita.

Kuva 1

Mira, H. (2017). *Living Room* [valokuva]. Haettu 25.11.2019. Saatavilla osoitteesta <https://www.flickr.com/photos/citizenhelder/32548988366/in/photolist-RAf5fA-22qXQbU-GL46NQ-EztQ31-GGjZEV-ZZ3mNW-DVu9K9-23oz99Y-we9uzm-RBfyXw-21zZkWT-zZGzNJ-zkfUdW-NbjC7H-RWZ-5kY-Cmvefd-s8T8xZ-zZN8sg-2arJghL-296Js8d-TYdUm7-GuCKhe-2e1TJ6K-E4PEFE-PAeit9-Ed166s-2hY1PH-EA3Y4m-qZvMyk-PuENJE-zkezE5-27kWDQq-28a9Dz3-2aaEBel-29XHHFa-2a2w4wQ-2ekzDWK-BM21pi-28A9o6J-22UcoWu-QNqbv9-s2pvBb-2a7VWwm-2cNXKNq-2adozMm-HTdfYp-R2pc6j-QNqbSS-28suuGC-2aPBqMG> CC-BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Kuva 2

*Otaniemen kappelin alttariseinä ja risti* [valokuva]. Lainattu 10.11.2019 Aalto-yliopiston kuvatietokanta Raami. Saatavilla osoitteesta <https://raami.aalto.fi/kuvatietokanta/displayObject.html?objectId=http%3A%2F%2Fwww.profiom.com%2Ftaikarchivedobject%2FD28296A4-965E-8FFF-7C-C3-773F89790100> CC BY 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fi>

### Kuva 3

Minamie's Photo (2008). *Somewhere...* [valokuva]. Haettu 23.11.2019. Saatavilla osoitteesta <https://www.flickr.com/photos/minamie/2912311125/in/photolist-5rmmCM-633hgv-3NMvmx-bE-DEJ7-9RpHk8-arrao-4swh6c-2Jj7C-4s83JS-aDXzZN-3oYPzF-brTjWk-4Sxsi5-Mz3Zq-nS8wn8-7kk-Vbn-9ip9U-9wgYdW-8SAeH7-4jScbb-bv1TJB-ife2UD-5fFRQi-Co9ou-SoEAEW-vgHHmL-ARXi-7Y3y-jX-WimUm3-o3BmE-oMWCmJ-pAmspr-2dmbz-iCFtf-5UgKXU-5PjW4o-92ad6t-bxXq7P-aiBh4R-4YEque-e6PSM-74hHUF-8pWQQ-84eQW1-bCTria-2cgtz4o-7sM5G-8FQE3-2h7QjjP-c6cC85> CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

### Kuva 4

Lindsay, P. (2018). *A charming evening at the Louvre Abu Dhabi* [valokuva]. Haettu 23.11.2019. Saatavilla osoitteesta <https://www.flickr.com/photos/triviality/39491788362/in/photolist-23aKJNN-qWke2G-2gPK8hA-rALff1-2gPK8g3-2gDbcwN-rAJVrQ-dQxEqi-qWkfH7-2gEcu8v-2gCN-BZj-2gPK8hq-2gEJ4Jt-2gQ6rDQ-2gDuVnr-2gDbWbw-2gE3xu3-2gCNBJ4-2gE4f3D-2gDLv7a-2gDbcji-qWkaKS-2gCNB5U-rTfoxc-rTd8jw-RtNaMN-2bM7g78-2aQU5dG-rASGeT-rASJrZ-2cdYN42-2cZ5F7s-RtF7o7-24xCwhT-2cvzbfm-QFTjY8-92eF4s-RtNSpu-2dBspUH-27PsnLR-23yYDiU-88sNmp-2cvMotq-2aQUeyW-2cvzrSo-FM2Gf8-FM2HR4-2dwZTXL-2aR6yhL-GhhMam> CC BY-NC 2.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>

### Kuva 5

Lumikari, O. (2019). *Päivänkierto Kalevan kirkossa* [valokuva].

### Kuva 6

mini\_malist (off is the new on) (2019), *HIGH society* [valokuva]. Haettu 25.11.2019. Saatavilla osoitteesta [https://www.flickr.com/photos/mini\\_malist/48796605583/in/photolist-2hkZmMV-2hfDp9G-KPjbqi-jAig8M-ksDr7p-EvLnJ-KjFe6g-9cF4R3-9cF4xy-9cBYwB-9cF451-onDwX4-CSB5V-dDW22k-ZM7BKF-jjtbu-7HjLDE-7HfRwe-7HjLFb-8GNZFA-7HfRAt-7HfRug-rt6wC5-cRTFRs-7qu-caC-jAgWki-jAgSeK-jAh2i6-74rXy1-2hqzCU5-bo8RKR-7HjLEC-bwKYnf-8GKSd2-82hZmM-ZbK94K-ej6r9h-8ZD9NB-6TySgG-8znUR2-RdeQSk-weqbJn-6rTiC4-jAk3Lb-ZuDynP-G7hfuK-brtxyR-brtwYk-KDFNcW-DbDUSp](https://www.flickr.com/photos/mini_malist/48796605583/in/photolist-2hkZmMV-2hfDp9G-KPjbqi-jAig8M-ksDr7p-EvLnJ-KjFe6g-9cF4R3-9cF4xy-9cBYwB-9cF451-onDwX4-CSB5V-dDW22k-ZM7BKF-jjtbu-7HjLDE-7HfRwe-7HjLFb-8GNZFA-7HfRAt-7HfRug-rt6wC5-cRTFRs-7qu-caC-jAgWki-jAgSeK-jAh2i6-74rXy1-2hqzCU5-bo8RKR-7HjLEC-bwKYnf-8GKSd2-82hZmM-ZbK94K-ej6r9h-8ZD9NB-6TySgG-8znUR2-RdeQSk-weqbJn-6rTiC4-jAk3Lb-ZuDynP-G7hfuK-brtxyR-brtwYk-KDFNcW-DbDUSp) CC BY-ND 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/>